

**TATA RIAS FANTASI HIU ANTAG DALAM
PERGELARAN DRAMA MUSIKAL
SABDA RAJA MUTIARA**

PROYEK AKHIR

**Diajukan kepada
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Ahli Madya**



**Disusun Oleh:
RANY AGUSTIWI
14519134036**



**PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MARET 2017**

HALAMAN PENGESAHAN

Proyek Akhir



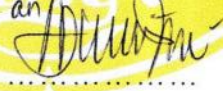
TATA RIAS FANTASI HIU ANTAG DALAM PERGELARAN DRAMA MUSIKAL SABDA RAJA MUTIARA

Disusun Oleh:


RANY AGUSTIWI
NIM. 14519134036

Telah dipertahankan didepan TIM penguji Proyek Akhir Program Studi Tata Rias
dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta
pada tanggal

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Elok Novita, M.Pd Ketua Penguji/Pembimbing		25 Okt' 2017
Ika Pranita Shiregar, S.F. Apt. M,Pd Sekretaris		25 Okt' 2017
Eni Juniastuti, M.Pd Penguji		25 Okt' 2017

Yogyakarta, Oktober 2017
Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta


Dr. Widarto, M.Pd
NIP. 19631230 198812 1 0014

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rany Agustiwi

NIM : 14519134036

Program Studi : Tata Rias dan Kecantikan

Judul Proyek Akhir : Tata Rias Fantasi Tokoh Hiu Antag dalam

Pagelaran Sabda Raja Mutiara

Menyatakan bahwa tugas akhir ini benar-benar karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 26 Oktober 2017

Yang menyatakan,



Rany Agustiwi
NIM.14519134036

TATA RIAS FANTASI HIU ANTAG DALAM PERGELARAN DRAMA MUSIKAL SABDA RAJA MUTIARA

Oleh
RANY AGUSTIWI
NIM. 14519134036

ABSTRAK

Proyek akhir ini bertujuan untuk 1) menghasilkan rancangan kostum dan *face painting* pada tokoh Hiu Antag dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara; 2) menghasilkan penataan kostum serta mengaplikasikan *face painting* tokoh Hiu Antag dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara 3) menampilkan kostum dan *face painting* tokoh Hiu Antag dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara.

Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D, yaitu 1) *define* berupa proses analisa terhadap aspek cerita Sabda Raja Mutiara, sumber ide, karakter Hiu Antag, karakteristik Hiu Antag, dan pengembangan sumber ide 2) *design* berupa proses perancangan kostum, dan, *face painting* 3) *develop* berupa proses validasi terhadap desain kostum dan desain *face painting* oleh dosen pembimbing 4) *dessiminate* berupa pembentukan panitia dan penugasan, menjalin kerjasama dengan pihak yang terkait, gladi kotor dan gladi bersih serta proses penyebarluasan karya yang ditampilkan pada pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara.

Hasil yang diperoleh proyek akhir yaitu: 1) terciptanya rancangan kostum dengan unsur desain warna abu-abu, dan putih serta unsur garis lancip dengan menerapkan prinsip desain keselarasan dan keseimbangan, *face painting* menggunakan unsur desain warna merah, dan warna hitam dengan prinsip desain keselarasan dan keseimbangan sumber ide dari hiu putih dengan pengembangan disformasi 2) menghasilkan tatanan kostum yang berupa baju celana terusan dan penutup kepala hiu Antag dan aplikasi *face painting* menggunakan warna merah tua dibaur hitam untuk mengesankan bagian dalam rongga mulut hiu 3) terselenggaranya Pertunjukan Drama Musikal Sabda Raja Mutiara dilaksanakan pada 26 Januari 2017 di Auditorium UNY pada pukul 13.30 WIB dengan menampilkan tokoh hiu Antag dan dihadiri kurang lebih 850 penonton di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

Kata kunci: *hiu antag, tata rias fantasi, drama musikal sabda raja mutiara*

**FANTASY MAKE UP OF ANTAG SHARK
IN THE DRAMA MUSICAL OF
SABDA RAJA MUTIARA**

**By
RANY AGUSTIWI
NIM. 14519134036**

ABSTRACT

This last project is having aims to 1) produce the costume and face painting designs on the figure of the Antag Shark in the musical performances of the King Mutiara's Word; 2) arrangement of costume and apply face painting figure of Antag Shark in musical drama performance of Sabda Raja Mutiara 3) showing costume and face painting figure of Antag Shark in musical drama performance of King Mutiara's Word.

The method used is Research and Development (R&D) with 4D development model, that is 1) defain in the form of analysis process to aspects of the story of Sabda Raja Mutiara, the source of ideas, the character of Antag Shark, the characteristics of Antag Shark, and the development of the source of ideas 2) costume and face painting 3) develop a validation process for costume design and face painting design by lecturer 4) dessiminate in form of committee and assignment, establish cooperation with related parties, dirty rehearsal and rehearsal as well as dissemination process of work presented on Musical performances of Sabda Raja Mutiara.

The results of the final project are: 1) the creation of costume design with gray, white, and taper line elements by applying the principle of alignment and balance design, face painting using red design elements, and black color with the principle of alignment design and balance of idea source from white shark with development of disformation 2) produce costume order in the form of pants overalls and head cover of shark Antag and produce face red painting which is applied on all face and in black color at mouth, nose and cheek part in which resembles a shark's open mouth 3) the implementation of Musical Drama Performance of Sabda Raja Mutiara is held on January 26, 2017 at the UNY Auditorium at 13.30 WIB by featuring the figure of Antag shark and attended by approximately 850 spectators at Auditorium Building, Yogyakarta State University.

Keywords: antag shark, fantasy makeup, musical drama Sabda Raja Mutiara.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanahu wa ta'ala yang telah memberikan rahmat dan karuniannya, sehingga penulis dapat membuat dan menyelesaikan |Laporan Akhir dengan judul “Tata Rias Fantasi Tokoh Hiu Antag dalam Pergelaran Sabda Raja Mutiara”

Dalam menyusun laporan ini penulis hanya menerima bimbingan dan petunjuk dari beberapa pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Elok Novita, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama proses laporan penulisan Proyek Akhir.
2. Eni Juniastuti, M. Pd, selaku Dosen Penguji.
3. Ika Pranita Siregar, S.F, Apt. M. Pd, selaku Sekertaris Penguji.
4. Asi Tritanti, M.Pd , selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan.
5. Dr. Mutiara Nugraheni, S.TP, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Dr. Widarto, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negei Yogyakarta.
7. Afif Ghurub Bestari, M.Pd. selaku sutradara dan pengarang Sabda Raja Mutiara sekaligus Dosen Pembimbing Kostum yang telah membimbing dengan sabar selama proses pengerjaan Proyek Akhir.
8. Seluruh Tim produksi *talent* yang bergabung dalam Pergelaran Proyek Akhir Tata Rias dan Kecantikan.

9. Teman-teman dan seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa banyak kekurangan dari laporan ini. Oleh karena itu, penulis menyampaikan kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan.

Semoga laporan Proyek Akhir ini memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca.

Yogyakarta, Oktober 2017

Rany Agustiwi

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan	6
F. Manfaat	6
G. Keaslian Gagasan	7

BAB II KAJIAN TEORI

A. Sinopsis Cerita.....	8
1. Pengertian Sinopsis	8
2. Tujuan Sinopsis	8
3. Sinopsis Sabda Raja Mutiara	10
B. Ikan Hiu	10
1. Pengertian Ikan Hiu.....	10
2. Ciri-ciri Hiu Putih	11
3. Ekologi dan Habitat Hiu Putih	12
4. Perkembangbiakan Hiu Putih	12
5. Makanan Hiu Putih	13
C. Sumber Ide	13
1. Pengertian Sumber Ide	13
2. Pengembangan Sumber Ide	13
D. Desain	16
1. Pengertian Desain	16
2. Unsur-unsur Desain	16
3. Prinsip-prinsip Desain	24
E. Kostum dan Aksesoris Pendukung	26
1. Pengertian Kostum	26
2. Fungsi Kostum	27
3. Jenis-jenis Kostum	27
4. Aksesoris	28

F. Tata Rias Wajah	29
1. Pengertian Tata Rias Wajah	29
2. Fungsi Tata Rias Wajah	30
3. Rias Fantasi	30
4. Rias Wajah Panggung	31
G. <i>Face Painting</i> dan <i>Body Painting</i>.....	36
1. Pengertian <i>Face Painting</i>	36
2. Kosmetik <i>Face Painting</i>	37
H. Pergelaran	37
1. Pengertian Pergelaran	37
2. Jenis-jenis Pertunjukan Teater	37
3. Tema Pargelaran	38
4. Panggung	38
5. Tata Cahaya	39
6. Tata Suara atau Penataan Musik	39

BAB III KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

A. <i>Define</i> (Pendefinisian)	41
1. Analisis Cerita	41
2. Analisis Karakter dan Karakteristik Tokoh	42
3. Analisis Sumber Ide	42
4. Analisis Pengembangan Sumber Ide	43
B. <i>Design</i> (Perencanaan)	43
1. Desain Kostum	43
2. Bagian-bagian Desain Kostum	44
3. Desain <i>Face Painting</i>	46
4. Desain Pargelaran	47
C. <i>Develop</i> (Pengembangan)	48
1. Validasi Desain Baju Celana Terusan dan Kepala Hiu.....	48
2. Validasi Desain <i>Face Painting</i>	49
3. <i>Ptototype</i>	49
D. <i>Disseminate</i> (Penyebarluasan)	49
1. Rancangan Pargelaran	49
2. Pemilihan Ahli atau <i>Grand Juri</i>	49
3. Gladi Kotor	49
4. Gladi Bersih	50
5. Pergelaran	50

BAB IV PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil dan Pembahasan <i>Define</i> (Pendefinisian)	51
B. Hasil dan Pembahasan Desain (Perencanaan)	51
1. Kostum	52
2. Penutup Kepala Hiu	53
3. <i>Face Painting</i>	54

C. Hasil dan Pembahasan <i>Develop</i> (pengembangan)	55
1. Validasi oleh Ahli I	55
2. Validasi oleh Ahli II	56
3. Pembuatan Kostum	57
4. Validasi <i>Face Painting</i>	57
5. <i>Prototype</i> Tokoh	59
D. Hasil dan pembahasan <i>Disseminate</i> (Penyebarluasan)	60
1. Penilaian Ahli	61
2. Gladi Kotor	61
3. Gladi Bersih	62
4. Pergelaran Utama	62

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN	64
B. SARAN	66

DAFTAR PUSTAKA	69
-----------------------	-----------

LAMPIRAN	71
-----------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Desain Kostum dan Hasil Kostum Hiu Antag	53
Tabel 2. Penutup Kepala Hiu dan Hasil Akhir Penutup Kepala Hiu	54
Tabel 3. Desai <i>Face Painting</i> dan Hasil Akhir <i>Face Painting</i>	55
Tabel 4. Perbandingan Desain <i>Face Painting</i> Hiu Antag Awal dan Akhir	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Referensi Sumber Ide Hiu Putih	42
Gambar 2. Desain Hiu Antag	44
Gambar 3. Desain Baju dan Celana Terusan	45
Gambar 4. Desain Penutup Kepala Hiu	46
Gambar 5. Desain Akhir Hiu Antag	56
Gambar 6. Validasi <i>Face Painting</i> Pertama	58
Gambar 7. Validasi <i>Face Painting</i> Kedua	58
Gambar 8. Tokoh Hiu Antag.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hiu Antag	72
Lampiran 2. <i>Beautician</i> dan Hiu Antag	72
Lampiran 3. Foto Bersama Dosen Pembimbing	73

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah negara kepulauan yang memiliki laut dan samudera yang sangat luas. Letak geografis Indonesia strategis, di antara dua benua dan dua samudra dimana paling tidak 70% angkutan barang melalui laut dari Eropa, Timur Tengah dan Asia Selatan ke wilayah Pasifik, dan sebaliknya, harus melalui perairan kita. Panjang pantai 81.000 km (kedua terpanjang di dunia setelah Kanada) merupakan wilayah pesisir dengan ekosistem yang secara biologis sangat kaya dengan tingkat keanekaragaman hayati yang tinggi. Wilayah laut yang demikian luas dengan 17.500 km pulau-pulau yang mayoritas kecil memberikan akses pada sumber daya alam seperti ikan, terumbu karang dengan kekayaan biologi serta wilayah wisata bahari yang bernilai ekonomi tinggi. Indonesia sebagai negara yang dikelilingi oleh laut hampir semua provinsi memiliki wilayah perairan, kondisi geografis yang demikian menjadikan Indonesia negara maritim yang mempunyai daerah fauna laut tak kurang dari 6,85 juta km² (Sarwono, 2012).

Indonesia masih menyimpan banyak kekayaan alam laut yang patut mendapat perhatian serius dari pemerintah dan masyarakat. Keanekaragaman fauna laut yang melimpah ruah tetap menjadi salah satu prioritas penting dalam menjaga kelestarian populasi suatu individu. Terdapat berbagai jenis fauna laut seperti penyu, ubur-ubur, lumba-lumba dan salah satu fauna laut yang harus

mendapat perhatian lebih adalah Hiu Putih. Ada beberapa jenis hiu diantaranya adalah hiu banteng, hiu lonjor, hiu macan, hiu martil dan hiu putih. Hiu putih lebih banyak tinggal didaerah perairan Australia bagian selatan sampai Selandia Baru. Hiu Putih memiliki ukuran tubuh yang sangat besar dengan gigi yang sangat tajam. Pada bagian tubuh ikan hiu putih memiliki sirip dengan bentuk yang memanjang dan serta tidak bersegmen, yang bernama *ceratotricha*. Filament protein keratin elastis yang menyerupi tanduk dan bulu. Kebanyakan hiu putih memiliki delapan sirip. Hiu putih hanya bisa menjauh dari benda-benda yang berada di depannya karena sirip hiu putih tidak memungkinkan mereka untuk bergerak menuju ekor pertama mereka. Banyak manfaat dari sirip ikan hiu putih dan dapat dikonsumsi sebagai obat-obatan tradisional cina dan sup sirip ikan hiu. Dibandingkan dengan sirip ikan hiu pada lainnya sirip ikan hiu putih lebih banyak mengandung manfaat yang baik untuk tubuh saat dikonsumsi. Karna sirip ikan hiu putih mengandung banyak proteni, fosfor, kalsium, zat besi, protein serta vitamin B yang baik untuk tubuh. Karena banyaknya manfaat dari sirip ikan hiu putih maka sekarang ini harga sirip ikan hiu putih kian mahal. Dampak dari pemburuan ikan hiu putih juga semakin marak, yang menyebabkan populasi ikan hiu putih semakin menyusut (Cristyan, 2015).

Perburuan sirip hiu putih dijadikan sumber pendapatan alternatif bagi kapal penangkap ikan karena sirip hiu putih bersifat ringan, berukuran kecil, namun memiliki harga yang sangat tinggi. Selain itu, hiu putih juga terkadang menjadi tangkapan sampingan secara tidak sengaja. Hiu Putih telah mengalami penurunan yang dramatis dalam jumlah populasi dalam jangka waktu terakhir ini. Perburuan

sirip hiu putih meningkat sepanjang dekade ini karena peningkatan permintaan terhadap sirip hiu putih untuk dijadikan sup sirip hiu dan obat-obatan tradisional Cina. Kelompok spesies hiu dari *International Union for Conservation of Nature* menyatakan bahwa perburuan sirip hiu putih telah melebar dan berkembang cepat, terutama karena perdagangan sirip hiu putih tidak diatur dalam peraturan, menjadikannya masalah serius bagi populasi hiu putih di dunia. Diperkirakan perdagangan sirip hiu putih setiap tahunnya bernilai antara US\$540 juta hingga US\$1.2 miliar. Sirip hiu putih merupakan salah satu boga bahari yang paling mahal di dunia, yang dihargai sekitar US\$ 400 per kg. Hiu Putih dianggap ikan hiu sebagai makhluk laut penuh dendam, horror dan menyeramkan. Hiu dianggap sebagai musuh yang dapat menyerang manusia kapan saja. Sebuah anggapan yang tidak sepenuhnya benar. Perlu diketahui, dibalik tampilan luarnya yang menyeramkan, ikan hiu putih ini rupanya memegang peranan penting dalam siklus ekosistem laut. Ia merupakan pengendali populasi hewan laut dalam rantai makanan. Menurunnya satwa kharismatik ini secara tidak langsung akan berdampak negatif ke dalam kehidupan laut, mulai dari menipisnya terumbu karang, hingga kelangkaan pangan ikan bagi manusia (Arifsyah, 2015).

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas kewajiban semua masyarakat untuk dapat menolong dalam melestarikan spesies hiu putih, yaitu dengan cara tidak mengkonsumsi sup sirip hiu putih dan obat-obatan tradisional cina, tidak membuang sampah plastik dan benda-benda lain yang berbahaya ke dalam laut, Salah satu cara untuk membantu mendukung program konservasi Ikan

hiu yaitu melalui drama musikal bertemakan *under the sea* atau dunia bawah laut yang diselenggarakan oleh mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan sebagai tanggung jawab kalangan akademis untuk mengenalkan dan meningkatkan kesadaran masyarakat untuk menjaga dan melestarikan populasi Ikan hiu khususnya serta terumbu karang dan dunia bawah laut pada umumnya.

Pergelaran drama musikal ini berjudul Sabda Raja Mutiara yang melibatkan banyak tokoh untuk mendukung cerita tersebut salah satunya adalah tokoh Ikan Hiu Antag. Tata rias tokoh Hiu Antag yang akan ditampilkan dalam cerita Sabda Raja Mutiara berbeda dengan tata rias fantasi hiu pada umumnya karena pada pertunjukan Sabda Raja Mutiara *make up* tokoh hiu Antag harus dibuat jahat, ganas dan kejam. Pemilihan warna kosmetik sendiri juga dipilih dengan mempertimbangkan filosofi warna yang sesuai dengan karakter tokoh dan mempertimbangkan jarak penonton, dan pemilihan kosmetik yang *waterproof* agar riasan tahan lama dan tidak luntur terkena keringat, selain itu pemilihan warna perlu mempertimbangkan *lighting* pada saat berada di atas panggung karena berpengaruh pada hasil riasan, serta jarak penonton dengan panggung. Kostum untuk tokoh hiu antag harus mempertimbangkan gerak *talent* agar tidak panas saat digunakan. Kostum hiu antag harus dari bahan yang ringan, tidak menyebabkan kerusakan saat model bergerak lincah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan, diantaranya:

1. Kurangnya perhatian pada hiu putih menyebabkan jumlah populasi Hiu Putih menurun .
2. Penurunan yang dramatis dalam jumlah populasi Hiu Putih menyebabkan kerusakan pada ekosistem laut.
3. Sulitnya membuat tokoh Hiu Putih dalam tampilan fantasi yang ditampilkan dalam bentuk manusia.
4. Kostum harus dapat terlihat ganas serta menunjang dan menonjolkan karakter Hiu Antag.
5. *Face painting* yang tahan lama dan tidak mudah luntur.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka permasalahan dibatasi pada perancangan, pengaplikasian dan penampilan tokoh secara keseluruhan yang meliputi rias fantasi, kostum serta aksesoris pelengkap kostum yang dapat memunculkan karakter Hiu Antag dalam cerita “Sabda Raja Mutiara” pada pertunjukan proyek akhir mahasiswa tata rias dan kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2014.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu:

1. Bagaimana merancang kostum dan *face painting* Hiu Antag dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara ?
2. Bagaimana menata kostum dan mengaplikasikan *face painting* Hiu Antag dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara ?

3. Bagaimana menampilkan Hiu Antag dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara ?

E. Tujuan

1. Mampu merancang kostum dan rias fantasi (*face painting*) Hiu Antag Sabda Raja Mutiara
2. Mampu menata kostum dan mengaplikasikan *face painting* Hiu Antag dalam cerita Sabda Raja Mutiara.
3. Mampu menampilkan Hiu Antag dalam cerita Sabda Raja Mutiara.

F. Manfaat

Pertunjukan proyek akhir yang diselenggarakan ini, memiliki beberapa manfaat bagi kepentingan teoritis serta praktis. Adapun manfaat dari diselenggarakannya pertunjukan Sabda Raja Mutiara, yaitu :

1. Kepentingan Teoritis
 - a. Menambah pengetahuan tentang cara membuat desain tata rias yang disesuaikan dengan busana, tokoh, *setting* panggung, *lighting*, properti, musik serta cerita dalam sebuah drama, teater, seni tari dan sebagainya.
 - b. Menambah wawasan tentang kekayaan dunia bawah laut.
 - c. Memberikan pengetahuan tentang drama musikal pada masyarakat.
 - d. Sebagai ajang promosi kepada masyarakat tentang keberadaan Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

2. Kepentingan Praktis

- a. Mampu menerapkan kemampuan, keahlian dan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan dalam karya nyata
- b. Mengembangkan kreatifitas mahasiswa dalam menciptakan karya baru yang lebih inovatif.
- c. Sebagai media untuk menyatukan bakat dan potensi diri dalam menunjukkan ide-ide baru.

G. Keaslian Gagasan

Dalam pembuatan Proyek Akhir ini, akan membuat tokoh Hiu Antag. tokoh Hiu Antag digambarkan menggunakan tata rias fantasi yang menggambarkan seekor Hiu yang kejam dan ganas.

Pengajuan Tugas Akhir ini merupakan hasil karya sendiri, mulai dari penutup kepala Hiu Antag dan kostum Hiu Antag dalam pelaksanaan pertunjukan “Sabda Raja Mutiara”. Dalam penggarapan dan Penyusunan Proyek Akhir ini belum pernah dipublikasikan dan ditampilkan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Sinopsis Cerita

1. Pengertian Sinopsis Cerita

“Sinopsis adalah ringkasan cerita dengan mengutamakan alur atau plot yang tepat dan menarik dari suatu cerpen, novel atau drama” (Imron Rosidi, 2009: 52). Sofia Sinaga dan Basuki (2016: 10) menyatakan bahwa sinopsis adalah iktisar sebuah karya yang memberikan gambaran umum tentang karya tersebut. “Sinopsis adalah ikhtisar karangan ilmiah yang biasanya diterbitkan bersama-sama dengan karangan asli yang menjadi dasar sinopsis itu, atau ringkasan atau abstraksi” (KBBI, 1988: 845).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sinopsis adalah ringkasan dari cerita yang singkat namun mampu atau bisa menjelaskan cerita secara keseluruhan dengan alur yang benar.

2. Tujuan Pembuatan Sinopsis Cerita

Eko Santosa, Subagiyo, Mardianto, dkk (2008: 98) menyatakan bahwa sinopsis digunakan sebagai pemandu proses penulisan naskah sehingga alur dan persoalan tidak melebar. Dengan adanya sinopsis maka penulisan lakon menjadi terarah dan tidak mengada-ada. Menurut Anne Ahira (2016) tujuan dibuatnya sinopsis adalah untuk memberi informasi penting dari sebuah karya kepada pembaca atau pembikmat karya tersebut secara lebih singkat sehingga dapat dengan mudah mengetahui intisari cerita.

Tujuan pembuatan sinopsis cerita menurut jabatan teori yang telah dijabarkan adalah untuk memberi gambaran mengenai isi urutan pada naskah secara ringkas dan singkat.

3. Sinopsis Sabda Raja Mutiara

Di kerajaan mutiara sang Raja murka karena putrinya tak sesempurna yang diharapkan. Diusirlah sang putri untuk meninggalkan istana. Namun, pangeran kakak sang putri tidak tega dan bersedia menggantikan untuk pergi dari istana, sampai adik menjadi sempurna.

Dalam perjalanannya sang pangeran berjumpa dengan banyak kejadian yang kemudian membuatnya menemukan arti kesempurnaan. Bahkan sang pangeran berhasil membongkar kejahatan patih yang memfitnah dayang kesayangan untuk merebut tahta kerajaan beserta seluruh kekayaannya.

B. Hiu

1. Pengertian Ikan Hiu

Ikan Hiu adalah sekelompok (*superordo Selachimorpha*) ikan dengan kerangka tulang rawan yang lengkap dan tubuh yang ramping. Mereka bernapas dengan menggunakan lima liang insang (kadang-kadang enam atau tujuh, tergantung pada spesiesnya) di samping, atau dimulai sedikit di belakang, kepalanya. Hiu mempunyai tubuh yang dilapisi kulit *dermal denticles* untuk melindungi kulit mereka dari kerusakan, dari parasit, dan untuk menambah dinamika air. Mereka mempunyai beberapa deret gigi yang dapat digantikan. Ada beberapa jenis hiu diantaranya adalah hiu lonjor jenis hiu predator yang pemalu dengan ukuran tubuhnya berkisar antara 70-230 cm. Jenis ini biasa hidup disekitar

karang-karang didaerah perairan dangkal. Hiu bergigi tajam atau sering disebut hiu drakula adalah hiu yang berbadan ramping dengan moncong berbentuk kerucut panjang. Jenis hiu ini mempunyai habitat hampir diseluruh dunia. Hiu ini merupakan salah satu hiu tercepat karena bisa mencapai kecepatan 46 mph dan bisa melompat ke udara mencapai ketinggian 6 meter. Hiu macan tutul merupakan salah satu spesies hiu terbesar dengan panjang bisa mencapai 24 kaki dan berat mencapai 900 kg. Ikan loreng ini juga mempunyai reputasi yang tak kalah ganasnya dengan hiu putih (Argo, 2016).

Hiu putih nama ilmiah *Carcharodon carcharias*, juga dikenal sebagai hiu putih besar, pointer putih, hiu putih, atau si putih yang mematikan, adalah hiu lamniform besar yang ada di pesisir perairan di seluruh permukaan lautan utama. Hiu putih besar dikenal karena ukurannya, dengan individu terbesar yang panjang tubuhnya mendekati atau bahkan melampaui 6 meter (20 kaki), dan dengan berat sebesar 2.268 kg (5.000 lb). Hiu jenis ini akan mencapai kedewasaan saat berumur 15 tahun, dan dapat hidup sekitar 30 tahun. (Sugeng, 2015).

Hiu putih ini bisa dibilang hiu terbesar yang dikenal di dunia dan merupakan salah satu predator utama untuk mamalia laut. Selain itu, ia juga memangsa berbagai hewan laut lainnya, termasuk ikan, pinnipeds, dan juga burung laut. Ini adalah hiu yang hanya dikenal spesies dari perusahaan genus, *Carcharodon*, dan berada pada peringkat pertama dalam daftar jumlah serangan hewan yang tercatat pada manusia. IUCN (International Union for Conservation of Nature) memperlakukan hiu putih sebagai spesies yang hampir punah. (Sugeng, 2015).

2. Ciri-ciri Hiu Putih

- a) Mampu melompat air dengan sempurna; b) Ukuran panjang 15 feet atau 4,6 meter hingga lebih dari 20 feet atau 6 meter; c) Ukuran berat 5.000 lbs atau 2.268 kg atau lebih; d) Memiliki 300 gigi tajam berbentuk segitiga; e) Berwarna dominan abu-abu atau warna gelap; e) Bagian perut berwarna putih.

3. Ekologi dan Habitat Hiu Putih

Hiu putih besar ini biasa ditemukan di kawasan pantai di seluruh lautan yang ada di seluruh dunia. Meski demikian, mereka biasanya tinggal diluar daerah pinggiran pantai. Terkadang, hiu putih juga berkelana ke daerah lautan yang lebih dalam.

Hiu putih dapat juga ditemukan di lautan dengan kedalaman 1000 meter atau 3.280 feet atau lebih. Akan tetapi hiu putih biasanya lebih suka dengan air laut dengan temperature 15 derajat Celcius sampai 24 Celcius (59 F – 75 F). Jadi, hiu putih ini lebih banyak tinggal di lautan dangkal dekat dengan permukaan air laut (Sugeng, 2015).

4. Perkembangbiakan Hiu Putih

Tidak seperti kebanyakan ikan yang bertulang, telur hiu biasanya dibuahi di dalam tubuh betina. Hiu jantan memiliki "*claspers*", ekstensi atau perpanjangan dari sirip perut yang digunakan untuk mentransfer sperma ke betina dan membuahi telurnya.

Kebanyakan ikan hiu berkembang biak dengan cara bertelur(ovipar), tetapi terdapat juga beberapa jenis yang melakukan perkembangbiakan atau melakukan

reproduksi dengan cara melahirkan. Masa kehamilan pada seekor hiu betina bisa mencapai kurun waktu hingga dua tahun, ini mungkin cukup panjang bagi seekor ikan untuk hamil dan di ketahui hiu dogfish berduri mungkin memiliki periode kehamilan hiu terpanjang

5. Makanan Hiu Putih

Hiu mengonsumsi beraneka ragam makanan, termasuk anjing laut, singa laut, lumba-lumba, berbagai macam ikan, dan cumi-cumi (Sugeng, 2015).

C. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sri Widarwati (1993: 58) menyatakan bahwa “Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan suatu ide baru. Dalam menciptakan desain busana yang baru, seorang perancang busana dapat melihat dan mengambil berbagai objek untuk dijadikan sebagai sumber ide. Objek tersebut dapat berupa benda-benda yang ada di lingkungan di mana seorang perancang tersebut berada dan peristiwa-peristiwa penting baik ditingkat nasional maupun internasional”. “Sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan atau menjadi landasan visual terciptanya suatu karya” (Triyanto, Fitrihana, Jerusalem 2011: 22). Sumber ide menurut Sri Ardiati Kamil (Dyah Ayu Permatasari, 2012: 14)

Menurut kajian teori tersebut dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat di gali untuk menciptakan desain ide baru, pandangan atau inspirasi untuk menghasilkan karya yang baru.

2. Pengembangan Sumber Ide

Triyanto (2012: 34) menyatakan bahwa sumber ide adalah sesuatu yang telah ditentukan, selanjutnya dapat dituangkan dalam bentuk sketsa dua dimensi dikertas sehingga ide desainer dapat terwujud melalui gambar sketsa. Pengolahan sumber ide dapat dilakukan dengan teknik stilisasi, disformasi, transformasi, dan distorsi. Berdasarkan pendapat Triyanto terdapat beberapa teknik mengubah atau mengolah wujud obyek penciptaan karya, yaitu:

a) Stilisasi

Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek dan atau benda yang digambar. Cara yang ditempuh adalah menggayakan di setiap kontur pada objek atau benda tersebut. Teknik yang paling mudah dalam membuat stilisasi dengan menambah bentuk satu demi satu dari bentuk asli menjadi bentuk yang lebih rumit.

b) Distorsi

Distorsi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyematkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar.

c) Transformasi

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan wujud atau figur dari objek lain ke objek yang digambar. Contohnya penggambaran manusia berkepala binatang atau sebaliknya.

d) Disformasi

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan mengubah bentuk objek. Cara yang dilakukan dalam mengubah objek tersebut dengan menggambarkan sebagian saja yang lebih dianggap mewakili. Langkah yang paling mudah membuat disformasi dengan cara mengurangi satu demi satu bentuk asli menjadi bentuk yang lebih sederhana.

Berdasarkan teori-teori di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan sumber ide digunakan untuk melakukan perubahan pada sebuah karya dengan menggunakan dasar-dasar dan pertimbangan yang sudah ada.

D. Desain

1. Pengertian Desain

Sri Widarwati (2000: 2) menyatakan desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu obyek atau benda, dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur. Menurut Arifah A. Riyanto (2003: 1) desain dapat diartikan rancangan sesuatu yang dapat diwujudkan pada benda nyata atau perilaku manusia, yang dapat dirasakan, dilihat, didengar dan diraba. Sedangkan menurut Atisah Sipahelut dan Petrussumadi (1991: 9) desain adalah pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda buatan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa desain adalah rancangan berupa gambaran suatu objek atau benda yang dapat dirasakan didengar maupun diraba

2. Unsur-unsur Desain

Sri Widarwati (1993: 7) menyatakan bahwa “unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan”. Menurut Marwanti (2000: 7) “Suatu desain akan tercipta dengan baik apabila unsur-unsurnya disusun atau dikombinasikan secara baik pula. Jika unsur-unsur desain disusun dan dikombinasikan, maka akan menghasilkan suatu desain” Adapun unsur-unsur desain yang perlu diketahui adalah sebagai berikut:

a) Garis

Arifah A. Riyanto (2003: 28) garis merupakan penghubung dua buah titik. Menurut Sri Widarwati (1993: 7) garis merupakan bentuk yang dapat digunakan untuk menunjukkan gambaran emosi dan perasaan seseorang.

Filosofi garis menurut Heri Purnomo (2004: 43-45) adalah garis tegak membengkok menggambarkan sedih, lesu, duka. Olakan-olakan keatas menggambarkan spiritual, semangat. Horizontal berirama menggambar malas, ketenangan. Pancaran ke atas menggambarkan pemberian sugesti pertumbuhan, idealism. Garis Horizontal menggambarkan ketangan, hal yang tak bergerak. Lurus menggambarkan kaku, sungguh-sungguh, keras. Lengkung menggambarkan luwes, riang, gembira. Zig-zag menggambarkan kegairahan, gerak listrik/kilat. Garis tegak lurus memberi kesan keseluruhan, melangsingkan. Garis lurus mendatar (horizontal) memberi kesan perasaan tenang, melebarkan dan memendekkan obyek. Garis lurus miring memberikan kesan lebih dinamis dan lincah. Garis miring mengarah horizontal memberikan kesan menggemukkan. Garis miring mengarah vertikal memberikan kesan melangsingkan.

Menurut kajian teori di atas garis adalah suatu hasil goresan yang dapat digunakan untuk menunjukkan gambaran emosi dan perasaan seseorang.

b. Arah

Riyanto (2003: 32) menyatakan bahwa antara garis dan arah saling berkaitan, karena semua garis mempunyai arah yaitu vertikal (tegak lurus), horizontal (mendatar), diagonal (miring ke kiri dan miring ke kanan).

Menurut Ernawati, dan Weni Nelmira (2008: 203) pada benda apapun dapat kita rasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, miring dan sebagainya. Arah ini dapat dilihat dan dirasakan keberadaanya. Hal ini sering dimanfaatkan dalam merancang benda dengan tujuan tertentu. Misal dalam rancangan busana, unsur arah pada motif bahannya dapat digunakan untuk mengubah penampilan dan bentuk tubuh sipemakai. Pada bentuk tubuh gemuk, sebaiknya menghindari arah mendatar karena dapat menimbulkan kesan melebarkan. Begitu juga dalam pemilihan model pakaian, garis hias yang digunakan dapat berupa garis princes atau garis tegak lurus yang dapat memberi kesan meninggikan atau mengecilkan orang yang bertubuh gemuk tersebut.

Sri Widarwati (1993: 8-9) berpendapat bahwa setiap garis memiliki arah, yaitu mendatar atau horizontal, tegak lurus atau vertikal, dan miring ke kiri dan ke kanan atau diagonal.

c. Bentuk

Dharsono Sony Kartika (2004: 41) menyatakan bahwa bentuk merupakan suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah *kontur* (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau oleh nilai gelap terang pada arsiran,

dan adanya tekstur.

Bentuk menurut Ermawati, Izwerni, dan Weni Nelmila (2008: 203-204) adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi (shapep). Apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang maka terjadilah bentuk tiga dimensi atau *from*. Jadi bentuk dua dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datar (dipakai untuk benda yang memiliki ukuran panjang dan lebar) sedangkan tiga dimensi adalah yang memiliki panjang, lebar dan tinggi.

Berdasarkan jenisnya menurut Ermawati, Izwerni, dan Weni Nelmila (2008:203-204) bentuk terdiri atas bentuk naturalis atau bentuk organik, bentuk geometris, bentuk dekoratif dan bentuk abstrak.

1) Bentuk Naturalis

Bentuk naturalis adalah bentuk yang berasal dari bentuk-bentuk alam seperti tumbuh-tumbuhan, hewan, dan bentuk-bentuk alam lainnya.

2) Bentuk Geometris

Bentuk geometris adalah bentuk yang dapat diukur dengan alat pengukur dan mempunyai bentuk yang teratur, contohnya bentuk segi empat, segi tiga, bujur sangkar, kerucut, lingkaran dan lain sebagainya.

3) Bentuk Dekoratis

Bentuk dekoratif merupakan bentuk yang sudah dirubah dari bentuk asli melalui proses stilasi atau stilir yang masih ada ciri khas bentuk aslinya. Bentuk-bentuk ini dapat berupa ragam hias pada sulaman atau hiasan yang mana bentuknya sudah tidak seperti bentuk sebenarnya.

Bentuk ini lebih banyak di pakai untuk menghias bidang atau benda tertentu.

4) Bentuk Abstrak

Bentuk abstrak merupakan bentuk yang tidak terikat pada bentuk apapun tetapi tetap mempertimbangkan prinsip-prinsip desain.

d. Ukuran

Sri Widarwati (2000: 10) bahwa garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda, karena ukuranlah panjang atau pendeknya garis dan besar kecilnya bentuk menjadi berbeda

Menurut Ernawati, Izwerni, dan Weni Nelmira (2008: 204) menyebutkan unsur ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain hendaklah diatur ukuranya dengan baik agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan. Apabila ukurannya tidak seimbang maka desain yang dihasilkannya akan kelihatan kurang baik.

e. Tekstur

Sri Widarwati (1993: 14) menyatakan bahwa tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Dharsono Sony Kartika (2004: 47) berpendapat bahwa tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang pada perwajahan bentuk.

Menurut Ernawati, Izwerni, dan Weni Nelmira (2008: 204-205) tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur ini dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba. Dengan melihat akan tampak permukaan suatu benda misalnya berkilau, bercahaya, kusam tembus terang, kaku, lemas, dan lain-lain. Sedangkan dengan meraba akan diketahui apakah permukaan suatu benda kasar, halus, tipis, tebal ataupun licin.

Berdasarkan kajian teori di atas dapat disimpulkan bahwa tekstur dapat menggambarkan sebuah permukaan benda yang dapat dilihat dan dirasakan seperti kulit, kayu, rambut, plastik kaca dan mampu merasakan rasa kasar halus, keras lunaknya, dan teratur atau tidaknya sebuah benda yang sengaja dibuat dalam suasana untuk mencapai bentuk rupa secara nyata maupun semu.

f. Nilai Gelap Terang

Sri Widarwati (2000: 10-11) menyatakan bahwa nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam putih. Sembilan tingkatan warna yang disusun oleh munsell bertangga dari sifat gelap ke sifat yang terang. Sifat gelap digunakan warna hitam dan untuk sifat terang digunakan warna putih. Di antara hitam putih terdapat tujuh tingkatan abu-abu, tingkatan ke lima dari warna asli.

Menurut Ernawati, Izwerni, dan Weni Nelmira (2008: 204-205) berpendapat bahwa benda hanya terlihat adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Jika diamati pada suatu benda terlihat bahwa bagian-bagian permukaan benda tidak diterpa gelap. Hal ini menimbulkan adanya nada gelap terang pada

permukaan benda. Nada gelap terang ini disebut dengan istilah *value*.

g. Warna

Sri Widarwati (2000: 12) berpendapat bahwa warna memiliki daya tarik tersendiri. Walau busana yang digunakan sudah memiliki garis desain yang baik tetapi jika dalam pemilihan warnanya tidak tepat, maka akan terlihat tidak serasi atau jatuhnya menjadi aneh. Pemilihan kombinasi warna yang tepat akan memberikan kesan yang menarik.

1) Beberapa hal yang harus diketahui yang berhubungan dengan warna, antara lain:

- a) Warna primer yaitu warna yang terdiri dari warna merah, kuning dan biru yang belum mengalami pencampuran.
- b) Warna sekunder yaitu bila ada dua warna primer yang dicampur dengan jumlah yang sama, misalnya biru dengan kuning menjadi hijau, merah dengan kuning menjadi jingga, merah dengan biru menjadi ungu.
- c) Warna penghubung yaitu jika ada dua warna sekunder dicampur dalam jumlah yang sama
- d) Warna asli yaitu warna primer atau warna sekunder yang belum dicampur putih atau hitam.
- e) Warna panas dan warna dingin yaitu warna merah, merah jingga, kuning jingga, dan kuning sedangkan warna dingin meliputi warna hijau, biru hijau, biru, biru ungu, dan ungu.

2) Karakter dan Simbolisasi Warna

Eko Nugroho (2007: 36-38) berpendapat bahwa karakter dan simbolisasi

warna yaitu:

a) Kuning

Warna kuning diibaratkan pada sinar matahari, bahkan pada matahari-nya sendiri, karakter warna kuning yaitu terang, kemakmuran, kebahagiaan, gembira, ramah, supel, riang, cerah. Warna kuning melambangkan kecerahan, kemenangan, kegembiraan, kemeriahan.

b) Jingga atau Oranye

Menggambarkan karakter memberi dorongan, merdeka, anugerah, bahaya. Warna jingga memiliki makna kemerdekaan, penganugerahan, kehangatan, keseimbangan, semangat, panas api, kecerahan.

c) Merah

Memiliki karakter kuat, energik, marah, berani, bahaya, positif, agresif, merangsang, panas, kepemimpinan, hormat.

d) Ungu

Warna ungu merupakan simbol dari kebesaran, kejayaan, keningratan, kebangsawanan, berlebihan

e) Biru

Warna biru disimbolkan dengan langit tempat tinggal para dewa/ yang maha tinggi/ surga/ kahyangan, laut, kesejukan, harmoni, kelembutan, air, keyakinan, kesetiaan, kebenaran, kemurahan hati, kecerdasan, perdamaian.

f) Hijau

Makna dari warna hijau tersebut adalah kesuburan, kesetiaan, keabadian, kebangkitan, kesegaran, kemudahan, keyakinan, kepercayaan, alam, lingkungan, santai, alami, dermawan, keberuntungan, kemakmuran.

g) Putih

Warna putih melambangkan sinar kesucian, kemurnian, kejujuran, ketulusan, kedamaian ketenteraman, kebenaran, kesopanan, kehalusan, kelembutan.

h) Hitam

Karakter dari warna hitam adalah menekan, tegas, misteri. Warna hitam melambangkan kesedihan, kesuraman, kemurungan, kegelapan, bahkan kematian, terror, kejahatan, keburukan, ilmu sihir, kedurjanaan, kesalahan, kekejaman, kebusukan, rahasia, dan sebagainya.

i) Abu-abu

Warna abu-abu melambangkan ketenangan, cerdas, kokoh, kesederhanaan, *respect*, rasa hormat, kebijaksanaan, mengalah, kerendahan hati.

j) Coklat

Memiliki karakter tanah, bumi, netral, hangat, perlingungan, tenang, kekayaan, kesopanan, kearifan, kebijaksanaan, kehormatan.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa warna adalah salah satu unsur yang berperan untuk menunjukkan watak atau karakter tokoh.

3. Prinsip-prinsip Desain

Sri Widarwati (1993: 15) berpendapat bahwa “prinsip-prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu”, adapun prinsip-prinsip desain yang perlu diketahui adalah :

a. Keselarasan (Harmoni)

Kesatuan melalui pemilihan dan susunan obyek dan ide-ide. Suatu desain dikatakan serasi apabila, perbandingannya baik, keseimbangan baik, mempunyai sesuatu yang menarik perhatian, dan mempunyai irama yang tepat.

b. Proposi

Proposi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan. Untuk mendapatkan suatu susunan yang menarik perlu diketahui bagaimana cara menciptakan hubungan jarak yang tepat atau membandingkan ukuran objek yang satu dengan objek yang dipadukan secara proposional.

c. Keseimbangan

Menurut Sri Widarwati (1993: 17) keseimbangan digunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. Pengaruh ini dapat dicapai dengan mengelompokkan bentuk dan warna yang dapat menimbulkan perhatian yang sama pada kiri dan kanan. Ada dua cara untuk memperoleh keseimbangan:

- 1) Keseimbangan simetris, jika unsur bagian kiri dan kanan suatu desain sama jaraknya dari pusat.
- 2) Keseimbangan asimetris, jika unsur-unsur bagian kiri dan kanan jaraknya dari pusat tidak sama, melainkan diimbangi oleh salah satu unsur yang lain

d. Irama

Menurut Sri Widarwati (199: 17) irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian yang lain.

e. Kontras

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004: 55) kontras merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda tajam. Kontras merangsang minat, kontras menghidupkan desain, kontras merupakan bumbu komposisi dalam pencapaian bentuk. Tetapi perlu diingat bahwa kontras yang berlebihan akan merusak komposisi, ramai dan berserakan.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa prinsip desain suatu cara atau metode yang untuk menghasilkan efek-efek tertentu pada desain berdasarkan unsur-unsur yang ada.

E. Kostum dan Aksesoris Pendukung

1. Pengertian Kostum

Kostum adalah seni pakain dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Kostum termasuk segala aksesoris seperti topi, sepatu, syal, kalung, gelang, dan segala unsur yang melekat pada pakaian. Kostum dalam teater memiliki peranan penting untuk menggambarkan tokoh (Eko Santosa, Subagiyo, Mardianto, dkk 2008: 310).

Menurut Bandem dan Mugiyanto (1996: 62-63) menyatakan kostum atau pakaian pentas adalah segala pakaian dan perlengkapan yang dikenakan oleh seorang pemain dalam sebuah pementasan. Pakian pentas terdiri atas pakaian sendiri sebagaimana yang dikenakan seorang aktor sehari-hari, bisa pula berupa

pakaian khusus yang direncanakan untuk seorang tokoh. Kostum pentas dikenakan untuk mencapai dua tujuan yaitu, untuk membantu penonton mendapatkan ciri-ciri pribadi peranan yang dimainkan.

Menurut Brocket & Ball (2011: 385) kostum adalah pakaian yang digunakan oleh aktor untuk menunjang tampilan visual namun tetap tidak memberikan efek terhadap gerak aktor.

Menurut kajian teori di atas dapat disimpulkan bahwa kostum adalah pakain dan perlengkapan yang dikenakan untuk mendukung penampilan suatu tokoh.

2. Fungsi Kostum

“Kostum yang dipakai manusia beraneka ragam bentuk dan fungsinya. Fungsi kostum dalam kehidupan sehari-hari untuk melindungi tubuh, mencitrakan kesopanan, dan memenuhi hasrat manusia akan keindahan,” (Eko Santosa, Subagiyo, Mardianto, dkk, 2008: 310). Kostum dalam teater memiliki fungsi yang lebih kompleks yaitu: a.) Mencitrakan keindahan penampilan. b.) Membedakan satu pemain dengan pemain yang lain. c.) Menggambarkan karakter tokoh. d.) Memberikan ruang gerak pemain. e.) Memberikan efek dramatik.

Menurut kajian teori di atas dapat disimpulkan bahwa kostum adalah segala perlengkapan yang dikenakan pada tubuh untuk menggambarkan tokoh serta memiliki fungsi masing-masing pada setiap tokoh

3. Jenis-jenis Kostum

Eko Santoso, Subagiyo, Mardianto, dkk (2008: 314-317) membagi jenis-jenis kostum teater dalam beberapa jenis yaitu:

a. Busana Sehari-hari

Busana sehari-hari merupakan busana yang digunakan dalam kehidupan masyarakat. Busana sehari-hari biasa digunakan dalam teater realis, dimana teater realis merupakan teater yang menggambarkan kehidupan sebenarnya.

c. Busana Tradisional

Setiap masyarakat memiliki busana tradisional sesuai dengan masing-masing kebudayaan daerahnya, dengan busana tradisional dapat mencerminkan karakteristik masyarakat yang membedakan kelompok masyarakat lain.

d. Busana Sejarah

Busana sejarah mencerminkan zaman tertentu dari suatu masa, busana yang biasa digunakan dalam teater untuk menggambarkan bahwa busana tersebut sering digunakan ketika akan mengangkat pertunjukan dengan lakon-lakon sejarah dan terikat dengan masa tertentu.

d. Busana Fantasi

Busana fantasi untuk mengidentifikasi jenis-jenis busana yang terlahir pada imajinasi dari perancang.

Berdasarkan pembagian jenis kostum di atas dapat disimpulkan bahwa setiap jenis kostum memiliki arti tersendiri dalam penggunaannya.

4. Aksesoris

“Aksesoris adalah benda-benda perlengkapan busana yang berfungsi sebagai hiasan untuk menambah keindahan pemakainya.” (Triyanto, 2012: 6). Mendesain aksesoris diartikan sebagai aktualisasi, kepuasan, hobi, dan sebagai penghasil profit bila ditekuni secara serius (Triyanto, Adam Jerusalem, dan Noor Fitrihana,

2011: 3)

Berdasarkan kajian teori di atas dapat disimpulkan bahwa aksesoris merupakan pelengkap kostum yang digunakan untuk memperindah penampilan.

F. Tata Rias Wajah

1. Pengertian Tata Rias Wajah

“Tata rias secara umum dapat diartikan sebagai seni mengubah penampilan wajah seseorang menjadi lebih sempurna” (Eko Santosa, Subagiyo, Mardianto, dkk 2008: 273). Menurut Halim Paningkiran (2013: 10) “*make up* yang kerap diartikan melukis dengan bahan dan alat kosmetik merupakan suatu jenis seni”. Menurut Wilson, Edwin (1955: 359) menyatakan rias wajah atau *make up* adalah teknik pengaplikasian kosmetik dekoratif pada wajah maupun tubuh.

Menurut kajian teori di atas dapat disimpulkan bahwa tata rias adalah seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna menggunakan kosmetik yang dapat menutupi atau menyamarkan kekurangan-kekurangan yang ada pada wajah.

2. Fungsi Tata Rias Wajah

Menurut Eko Santoso, Subagiyo, Mardianto, dkk (2008: 273) tentang fungsi tata rias wajah, yaitu : a) menyempurnakan penampilan wajah b) menggambarkan karakter tokoh c) memberi efek gerak pada ekspresi pemain d) menegaskan dan menghasilkan garis-garis wajah sesuai dengan tokoh e) menambahkan efek dramatik. Menurut Bocket & Ball (2011: 396) fungsi tata rias atau *makeup* pada pertunjukan, ialah a) memberikan karakter pada suatu tokoh; b) membantu memberikan ekspresi; c) memberikan warna dan bentuk yang warna yang

terkadang tersamarkan karena cahaya *lighting*; d) mengindikasikan jenis penampilan yang ditampilkan oleh tokoh.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan tata rias wajah adalah untuk menyempurnakan tampilan bentuk wajah atau karakter tokoh.

3. Rias Fantasi

“Rias Wajah fantasi adalah merupakan bagian dari rias wajah yang bertujuan untuk menampilkan suatu bentuk kreasi dari seorang panata rias atau untuk membentuk kesan wajah menjadi suatu wujud yang diimajinasikan oleh penata rias” (Turyani, 2012: 8).

a. *Make up* fantasi versi nasional adalah *make up* yang menonjolkan ciri khas kebudayaan Indonesia dengan mempercantik tokoh yang dikhalayakkan. *Make up* ini memiliki batasan-batasan tertentu yang disesuaikan dengan budaya, misalnya bagian dada minimal dari bawah pusar harus tertutup (Halim Paningkiran, 2013: 118).

b. *Make up* fantasi internasional adalah *make up* yang menonjolkan kebudayaan suatu bangsa, biasanya tanpa batasan-batasan tertentu baik dalam hal kostum maupun *body painting*-nya. *Make up* di sini tidak berfungsi untuk mempercantik, tetapi lebih condong sebagai seni yang bebas dan ekspresif (Halim Paningkiran, 2013: 118).

Menurut Eko Santoso (2008; 275) menjelaskan bahwa tata rias fantasi dikenal juga dengan istilah tata rias karakter khusus. Disebut tata rias karakter khusus, karena menampilkan wujud rekaan dengan mengubah wajah tidak realistik. Tata rias fantasi menggambarkan tokoh-tokoh yang tidak riil keberadaanya dan lahir

berdasarkan daya khayal semata. Tipe tata rias fantasi beragam, mulai dari badut, tokoh horor, sampai binatang. Beberapa teater di Asia, seperti Opera Cina dan kabuki menggunakan jenis tata rias fantasi.

Berdasarkan jabaran teori yang telah dipaparkan tata rias fantasi adalah tata rias yang dilakukan dengan mentransformasi penampilan seseorang menjadi tokoh yang tidak riil.

4. Rias Wajah Panggung

Herni Kusantati, Pipin Tresna Prihatin, Winwin Wiana (2008: 487) menyatakan tata rias wajah panggung adalah riasan wajah yang dipakai untuk kesempatan pementasan atau pertunjukan tersebut. Tujuan merias wajah panggung adalah untuk memenuhi kebutuhan serta ketentuan watak tokoh, karakter, peran dan tema tertentu berdasarkan konsep tujuan pementasan. Kategori rias panggung menurut Herni Kusanti, Pipin Tresna Prihatin, Winwin Wiana (2008: 489) dibagi menjadi dua bagian yaitu:

- a. *Prosthetic* Tata rias yang bertujuan untuk merubah karakter wajah, seperti koreksi (perbaikan), destruksi (perusakan) dan penambahan seperti : kumis, jenggot, bentuk mata, alis, dan hidung atau keperluan lainnya sesuai dengan karakter yang diinginkan, misalnya untuk pemain teater, pemain sandiwara, penari tradisional, dan wayang orang.
- b. *Straight make up* Tata rias yang dilakukan untuk menonjolkan bagian bagian wajah yang sempurna sekaligus menyamarkan bagian bagian wajah yang kurang sempurna

G. *Body Painting* atau *Face Painting*

1. Pengertian *Body Painting* atau *Face Painting*

Body painting atau *face painting* adalah riasan yang diterapkan pada tubuh/ raga menggunakan bahan yang bersifat menutup berbentuk *stick* atau krim (Eko Santoso, Subagiyo, Mardianto, dkk, 2008: 281). *Body painting* pada *make up* fantasi mutlak harus ada, untuk menggambarkan tokoh yang akan dibuat sesuai tema sehingga secara keseluruhan akan mempermudah pengenalan langsung tokoh oleh siapapun yang melihat (Halim Paningkiran, 2013: 118).

Menurut Puspita Martha International Beauty School (2009: 75) *body painting* atau seni lukis tubuh adalah sebuah media lukis yang unik sekaligus sangat seksi karena menggunakan media manusia sebagai media lukisnya. *Body painting* berasal dari bahasa inggris yaitu *body* “tubuh” dan *painting* adalah “melukis / menggambar, maka dapat disimpulkan bahwa *body painting* adalah seni melukis pada tubuh. *Body painting* cenderung lebih erat kaitannya dengan sebuah seni.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *face painting/ body painting* adalah riasan yang diterapkan pada wajah atau badan dengan menggunakan kosmetik tertentu supaya lebih mudah dalam pengenalan tokoh

2. Kosmetik *Body Painting* dan *Face Painting*

Bahan-bahan kosmetik yang digunakan untuk *body painting* terdiri atas berbagai macam bentuk dan warna. Di Indonesia kosmetik *body painting* yang ada umumnya hanya berbentuk krim. Sementara diluar negeri, jenis kosmetik *body*

painting bisa ditemukan dalam berbagai bentuk, seperti krim, *stick*, pensil dan sebagainya (Halim Paningkiran, 2013: 118).

H. Pergelaran

1. Pengertian Pergelaran

Pergelaran menurut Eko Santosa, Subagiyo, Mardianto, dkk (2008: 386) menyatakan bahwa tahap akhir adalah pementasan. Seluruh persiapan dan kerja keras sebelum pertunjukan akan terlihat pada berlangsungnya pementasan.

Teater berasal dari bahasa Yunani, *theatron*, yang artinya 'tempat atau gedung pertunjukan'. Dalam perkembangannya, kata teater memiliki arti yang lebih luas dan diartikan sebagai segala hal yang dipertunjukkan di depan orang banyak. Dalam rumusan sederhana teater adalah tontonan yang dapat meliputi, Ketoprak, Ludruk, Srandul, Wayang Wong, Mandu, Wayang Kulit, Wayang Golek, Sulap, Akrobat dan sebagainya (Bandem dan Murgiyanto 1996: 09).

2. Jenis-jenis Pertunjukan Teater

Menurut Eko Santosa, Subagiyo, Mardianto, dkk (2008: 47-51) menyatakan jenis-jenis pertunjukan ada 5 macam yaitu teater boneka, drama musikal, teater gerak, teater dramatic, dan teatrikalisasi puisi, dari 5 teater tersebut yang paling populer saat ini yaitu drama musikal.

Drama musikal merupakan pertunjukan teater yang menggabungkan seni menyanyi, menari, dan akting. Drama musikal mengedepankan unsur musik, nyanyi, dan gerak daripada dialog para pemainnya. Di panggung Broadway jenis pertunjukan ini sangat terkenal dan biasa disebut dengan pertunjukan kabaret. Kemampuan aktor tidak hanya pada penghayatan karakter melalui baris kalimat

yang diucapkan tetapi juga melalui lagu dan gerak tari. Di sebut drama musikal karena memang latar belakangnya. Selain kabaret, opera dapat digolongkan dalam drama musikal. Dalam opera dialog para tokoh dinyanyikan dengan iringan music orkestra dan lagu yang dinyanyikan disebut *seriosa*.

3. Tema Pergelaran

Tema menurut Eko Santoso, Subagiyo, Mardianto, dkk (2008: 62) merupakan tema adalah ide dasar, gagasan atau pesan yang ada dalam naskah lakon dan ini menentukan arah jalannya cerita.

4. Panggung

Eko Santoso, Subagiyo, Mardianto, dkk (2008: 387) panggung adalah tempat untuk melangsungkan sebuah pertunjukan dimana akan terjadi interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan actor yang akan ditampilkan di hadapan penonton. Bentuk pentas di Indonesia pada dasarnya dibagi menjadi 3 jenis, yaitu:

a. Panggung Arena

Panggung arena merupakan panggung yang penontonnya dapat duduk atau mengelilingi panggung.

b. Panggung *Proscenium*

Proscenium adalah juga disebut dengan bingkai karena penonton menyaksikan pertunjukan melalui sebuah bingkai atau lengkung *proscenium* (*proscenium art*).

c. Panggung *Trust*

Panggung trust seperti panggung *proscenium* tetapi duapertiga bagian

depannya menjorok ke arah penonton. Proscenium adalah bentuk pementasan yang memisahkan antara pemain/pentas dengan penonton/auditorium.

Berdasarkan teori diatas, penataan panggung berbeda pada acara tertentu.

5. Tata Cahaya

a. Pengertian Tata Cahaya

“Tata cahaya atau lampu adalah pengaturan pencahayaan di daerah sekitar panggung yang fungsinya untuk menghidupkan permainan dan suasana lakon yang dibawakan, sehingga menimbulkan suasana istimewa” (Eko Santosa, Subagiyo, Mardianto, dkk, 2008: 47).

b. *Lighting*

Lighting yang memiliki peran penting dalam suatu pertunjukan, selain itu lighting juga dapat mempengaruhi warna riasan wajah. Warna tat arias dapat berubah karena efek pemberian warna cahaya. Berikut beberapa hasil warna yang akan dihasilkan setelah terkena warna cahaya.

6. Tata Suara atau Penataan Musik

Eko Santosa, Subagiyo, Mardianto, dkk (2008: 416) menyatakan bahwa tata musik adalah pengaturan musik yang mengiringi pementasan teater yang berguna untuk memberi penekanan pada suasana permainan dan mengiringi pergantian babak dan adegan. Tata suara adalah pengaturan keluaran suara yang dihasilkan dari berbagai macam sumber bunyi seperti; suara aktor, efek suasana, dan musik. Tata suara diperlukan untuk menghasilkan harmoni.

Musik adalah bagian dari seni yang menggunakan bunyi sebagai media penciptanya. Hubungan dengan tata rias dan seni pertunjukan juga sangat dekat,

karena kedua bidang ini bersinergi membuat dan mengemas sebuah pertunjukkan menjadi lebih hidup, menarik dan penuh warna (Moh Muttaqin dan Kustap, 2008: 3).

Menurut kajian teori di atas dapat disimpulkan bahwa tata suara adalah segala perlengkapan yang memberikan efek suara dalam seni pertunjukan sehingga sesuai dengan suasana pertunjukan.

BAB III

KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

Konsep dan metode pengembangan yang akan di bahas yaitu metode 4D yaitu *define, desain, develop, dan disseminate*

A. Define (Pendefinisian)

Pada bagian *define* atau pendefinisian yang akan dibahas yaitu mengenai analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik tokoh, analisis sumber ide dan analisis pengembangan sumber ide.

1. Analisis Cerita

Cerita Sabda Raja Mutiara menceritakan tentang sebuah kerajaan mutiara yang dipimpin oleh raja mutiara. Raja mutiara memiliki putra dan putri tetapi sang putri tidak bisa menghasilkan mutiara sempurna, akhirnya raja mengusir putrinya, tetapi pangeran tidak tega dan menggantikan sang putri untuk pergi dari istana. Selama diluar istana pangeran ditemani oleh teman-temannya yaitu penyu, lumba-lumba, anemon, serta ikan pari. Saat dalam perjalanan pangeran menemui banyak kejadian yang membuat pangeran menjadi sadar tentang apa itu kesempurnaan yang sebenarnya. Akhirnya sang pangeran kembali ke istana dan menjelaskan kepada sang raja mutiara tentang arti kesempurnaan yang sebenarnya serta mutiara yang dihasilkan oleh sang putri lama kelamaan akan berubah menjadi lebih berkilau dan memiliki harga jual lebih tinggi.

Hiu dan ubur-ubur sedang menyusun rencana untuk menjatuhkan kerajaan mutiara. Pada saat itu juga lobster dan kepiting datang menemui hiu dan ubur-ubur.

Keduanya dihasut oleh hiu dan ubur-ubur untuk menjatuhkan kerajaan mutiara saat kerajaan mengalami masalah keluarga. Merekapun menyanyikan lagu reggae berjudul diputar-putar.

Pangeran Perlo dan kawan-kawannya yaitu ikan pari, lumba-lumba, penyu, dan ikan badut dihadang oleh hiu saat melaukan perjalanan mencari mamake. Hiu berkelahi melawan teman-teman pangeran dan hiu kalah saat berkelahi dengan teman-teman pangeran dan dinyanyikan lagu kapokmu kapan oleh teman-teman pangeran perlo.

2. Analisis Karakter dan Karakteristik Tokoh

Hiu Antag dalam cerita ini memiliki watak atau karakter kejam dan jahat. Karakteristik tokoh digambarkan dari bentuk wajah Ikan Hiu yang mengerikan dengan gigi yang runcing serta tatapan mata yang tajam.

3. Analisis Sumber Ide

Tokoh Hiu Antag dalam cerita drama musikal Sabda Raja Mutiara diceritakan sebagai Ikan hiu yang ganas dan jahat. Ikan hiu yang paling ganas dilaut adalah ikan hiu putih. Memiliki gigi yang runcing serta ukuran tubuh yang besar.



Gambar 1. Refrensi Sumber Ide Ikan Hiu Putih
(Sumber: be-bobstudio.blogspot.com)

4. Analisis Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide Hiu Antag menggunakan teori *disformasi* yaitu pada bagian tokoh Hiu yang di disformasi yaitu bagian pada tubuh Hiu yang berenang dibuat menjadi bisa berdiri agar *talent* bisa jalan dan menari .

B. Design (Perencanaan)

Pada bagian *design* atau perencanaan yang akan di bahas yaitu mengenai desain kostum, desain rias wajah dan *face painting*, desain aksesoris pelengkap kepala.

1. Desain Kostum

Desain kostum Ikan Hiu Antag dirancang seperti Hiu asli dengan teknik pengembangan sumber ide *disformasi* yang diterapkan pada Hiu yaitu kostum dan aksesoris pelengkap kostum, ukuran dan bahan pada kostum harus diperhatikan karena *talent* Hiu Antag adalah Orang Dewasa berusia 23 tahun.

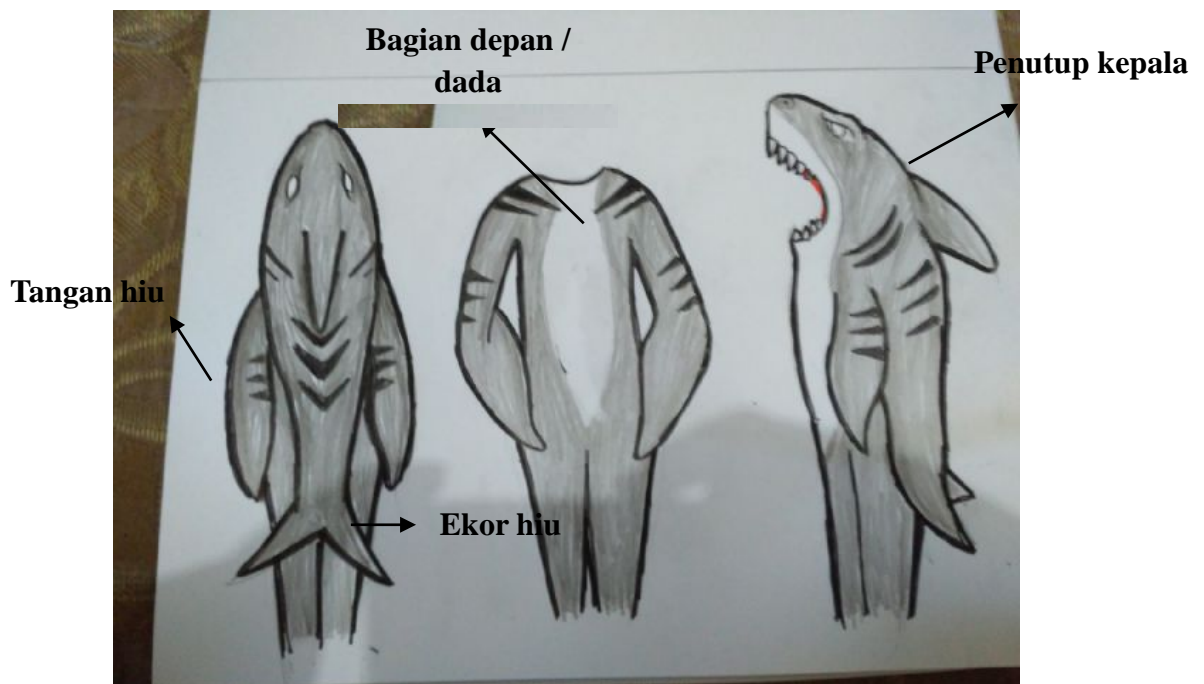
Unsur dan prinsip desain yang diterapkan, yaitu:

a. Unsur Desain:

- 1) Unsur desain warna yaitu warna abu abu menggunakan unsur desain abu-abu sesuai dengan sumber ide yang diambil yaitu warna Hiu sebenarnya, serta menggambarkan warna-warna Hiu Putih, diterapkan pada seluruh kostum Hiu Putih.
- 2) Unsur desain garis lancip karena garis lancip memiliki arti tegas, licah, diterapkan pada seluruh bagian kostum Hiu Antag.
- 3) Unsur desain ukuran yang diterapkan pada tokoh Antag yang besar atau ukuran Hiu Putih menjadi Hiu Antag dalam bentuk manusia.

b. Prinsip Desain:

- 1) Prinsip desain keselarasan diterapkan pada ukuran Hiu Putih dengan ukuran Hiu Antag, keselarasan bentuk Hiu Putih dan Hiu Antag.
- 2) Prinsip desain keseimbangan diterapkan pada pemilihan warna agar bagian-bagian kostum memiliki warna yang seimbang.



Gambar 2. Desain Hiu Antag
(Sumber: Rany, 2016)

2. Bagian-bagian Desain Kostum

a. Desain Baju

Desain baju tokoh Hiu Antag menggunakan jenis baju celana langsung dengan alasan supaya jari-jari tangan dan kaki tidak terlihat. Baju Hiu Antag terbuat dari jenis kain Perlak yang dijahit dengan *coldore* serta bagian dalam dijahit menggunakan kain kaos diberi warna putih. Unsur dan prinsip desain yang diterapkan, yaitu :

1) Unsur Desain:

- a) Unsur warna yaitu warna abu-abu sesuai dengan sumber ide pokok.
- b) Unsur desain garis lancip karena garis lancip memiliki arti tegas, dan lincah diterapkan pada seluruh bagian kostum Hiu Antag.

2) Prinsip Desain:

- a) Prinsip desain keselarasan yaitu menyelaraskan warna, garis dan bentuk tubuh Hiu Putih yang asli dan buatan.
- b) Prinsip desain keseimbangan simetris diterapkan pada bentuk baju Hiu Antag yang memiliki bentuk simetris antara tangan kanan dan kiri serta bagian kaki kanan dan kiri.



Gambar 3. Desain Baju Celana Terusan
(Sumber: Rany Agustiwi, 2016)

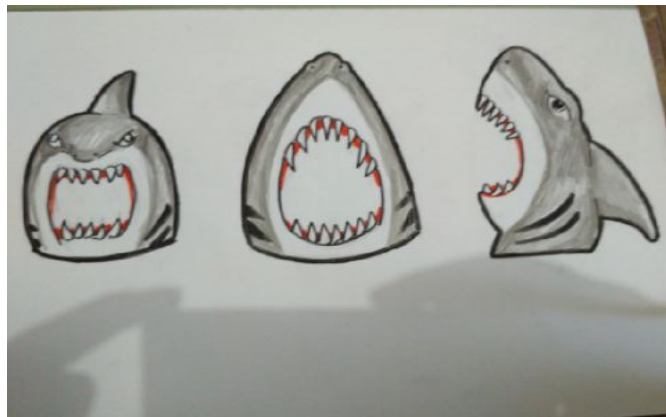
c. Desain Penutup Kepala Hiu

1) Desain Aksesoris Penutup Kepala

Pada bagian aksesoris penutup kepala bahan yang digunakan yaitu

spons hati yang di potong dan di bentuk seperti kepala ikan hiu yang kemudian di beri cat warna menyerupai baju kodok ikan hiu dengan menggunakan unsur dan prinsip desain sebagai berikut:

- a) Unsur desain warna yaitu warna abu abu sesuai dengan sumber ide pokok.
- b) Prinsip desain keselarasan dengan menyelaraskan warna, garis dan bentuk kepala Hiu yang asli dengan yang buatan.



Gambar 4. Desain Penutup Kepala Hiu
(Sumber: Rany Agustiwi, 2017)

2. Desain *Face Painting*

Pada desain *face painting* seluruh wajah diwarnai merah mulut ikan hiu yang sedang terbuka lebar mellihatkan bagian dalam mulut ikan hiu:

- a. Unsur warna yang digunakan yaitu warna abu-abu sesuai dengan ide pokok dan terdapat corakan warna hitam pada sirip ikan hiu dan pada bagian perut menggunakan warna putih sesuai dengan hiu pada sumber ide.

- b. Prinsip desain yang di gunakan yaitu keselaran dan keseimbangan dengan menyelaraskan warna dan garis pada kostum.

3. Desain Pergelaran

Hal utama yang harus dilakukan untuk membuat sebuah pertunjukan adalah menentukan konsep pertunjukan yang akan dipertunjukkan.

a. Konsep Pertunjukan

Pertunjukan yang akan dipentaskan bertema *under the sea* dengan judul Sabda Raja Mutiara. Pertunjukan ini menampilkan pertunjukan drama musikal cerita dunia bawah laut. Pertunjukan yang dipertunjukkan menampilkan tokoh dengan kostum dan *make up* yang mendukung sesuai karakter tokoh masing-masing. Dekorasi panggung dibuat sesuai tema yang dipentaskan.

b. Konsep Penataan Panggung

Konsep penataan panggung yang digunakan pada pertunjukan Sabda Raja Mutiara menggunakan panggung *proscenium*, yaitu panggung yang arahnya hanya satu ke penonton sehingga penonton dapat fokus menonton pertunjukan.

c. Konsep Penataan *Lighting*

Pencahayaan merupakan faktor yang penting dalam terlaksananya sebuah pertunjukan. Pada penataan *lighting* yang diterapkan pada pertunjukan Sabda Raja Mutiara menggunakan tata *lighting* yang sesuai dengan skenario dan konsep oleh sutradara.

d. Konsep Penataan Musik

Konsep penataan musik yang digunakan adalah *dubbing*, karena dengan pemutaran musik yang sesuai dengan suasana yang sedang ditampilkan dapat

menambah penghayatan dan suasana nyata dalam pertunjukan.

C. *Develop* (Pengembangan)

Tahap *develop* atau pengembangan menjelaskan tentang tahap desain validasi kostum, aksesoris pelengkap kostum, validasi rias wajah, *face painting* sampai menghasilkan *prototype* tokoh.

1. Validasi Desain Kostum dan Aksesoris Pelengkap Kostum

Desain kostum dan aksesoris pelengkap kostum adalah tahap perancangan desain pada Hiu Antag yang telah dilakukan validasi desain oleh dosen ahli yaitu Afif Ghurub Bestari, M.Pd dan dosen pembimbing yaitu Elok Novita M.Pd. Jika pada validasi desain terdapat kekurangan atau belum mendapatkan persetujuan harus dilakukan revisi desain atau perbaikan desain. Tetapi jika sudah mendapatkan persetujuan dari ahli dan dosen pembimbing maka bisa dilakukan tahap pembuatan kostum dan aksesoris pelengkap kostum.

Validasi aksesoris pelengkap kostum telah dilakukan oleh dosen pembimbing Elok Novita M.Pd.

Tujuan dari validasi desain kostum dan aksesoris pelengkap kostum yaitu untuk mengetahui apakah kostum dan aksesoris pelengkap kostum sudah sesuai dengan keinginan ahli kostum dan dosen pembimbing agar bisa dilakukan tahap selanjutnya yaitu pembuatan kostum dan *fitting* kostum. Tetapi jika terdapat kekurangan pada tahap tersebut dapat dilakukan perbaikan pada kostum dan aksesoris pelengkap kostum.

2. Validasi Tata Rias Wajah

Pada tahap validasi tata rias wajah dilakukan oleh satu pihak yaitu dosen pembimbing Elok Novita M,Pd.

3. *Prototype*

Prototype yang dihasilkan yaitu Hiu Antag sesuai dengan karakter dan karakteristik dalam cerita Sabda Raja Mutiara.

D. Disseminate (Penyebarluasan)

Pada *disseminate* yang akan dibahas yaitu rancangan pertunjukan, penilaian ahli atau *grand juri*, gladi kotor, gladi bersih dan pertunjukan.

1. Rancangan Pertunjukan

Rancangan pertunjukan yang akan diadakan yaitu dalam bentuk drama musikal yang bertemakan *under the sea* atau dunia bawah laut bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada hari Kamis 26 Januari 2017.

2. Penilaian Ahli atau *Grand Juri*

Grand Juri yang akan dilaksanakan yaitu pada tanggal 22 Januari 2017 bertempat di gedung KPLT lantai 3 FT UNY. *Grand juri* melibatkan 3 juri, yaitu seniman pertunjukan diwakili oleh Dr. Drs. Hajar Pamadhi, M.A., ahli rias fantasi diwakili oleh Mamuk Rohmadona, S.Sn., dan pemerhati seni diwakili oleh Dra. Esti Susilarti, M.P.

3. Gladi Kotor

Gladi kotor akan dilaksanakan pada tanggal 22 Januari 2017 bertempat di gedung KPLT lantai 3 FT UNY.

4. Gladi Bersih

Gladi bersih akan dilaksanakan pada tanggal 25 Januari 2016 atau H-1 pertunjukan di gedung Auditorium UNY.

5. Pertunjukan

Pertunjukan akan dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 26 Januari 2017 di gedung Auditorium UNY.

BAB IV

PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses, hasil dan pembahasan berisi uraian proses pelaksanaan dan hasil akhir dari rancangan yang telah dikembangkan menjadi wujud nyata, dilengkapi dengan gambar, foto dan uraian pembahasan, yaitu :

A. Proses, Hasil, dan Pembahasan *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap hasil dan pembahasan *define* yang di bahas yaitu hasil analisis cerita, analisa sumber ide, analisis karakter tokoh, analisis karakteristik tokoh, analisis sumber ide, dan analisis pengembangan sumber ide sebagai berikut.

Pergelaran drama musikal bertema *Under the sea* dan berjudul Sabda Raja Mutiara menceritakan tentang sebuah kerajaan mutiara beserta hewan-hewan dan tumbuhan yang ada di dalam laut, salah satunya Hiu Antag. Dalam cerita Sabda Raja Mutiara tokoh Hiu memiliki karakter ganas dan jahat serta karakteristik ganas dan menegrikan sesuai dengan sumber ide yang di ambil dari ikan hiu putih dan menggunakan pengembangan sumber ide *disformasi* yaitu ada pada tubuh Hiu yang merangkak saya buat berdiri agar *talent* bisa jalan dan lari-lari untuk mencapai karakter yang di inginkan pada cerita Sabda Raja Mutiara.

B. Proses, Hasil, dan Pembahasan Desain (Perencanaan)

Pada tahap hasil dan pembahasan desain akan membahas tentang kostum, aksesoris pelengkap kostum, tata rias fantasi wajah dan *face painting*. Dalam menciptakan tokoh Hiu dalam cerita Sabda Raja Mutiara yang diceritakan sebagai Hiu Antag yang mengganggu saat perjalanan sang pangeran mencari arti

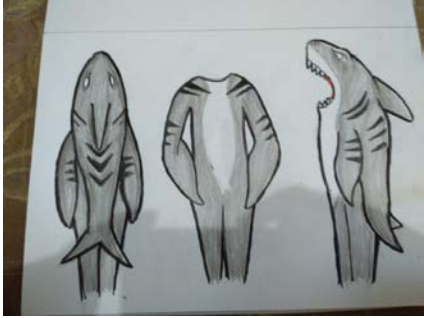

kesempurnaan dan membongkar kejahatan patih. karakter hiu yang jahat dan kejam serta ganas berhasil digagalkan oleh sang raja dan teman-temannya. serta karakteristik berwujud Hiu yang ganas dan mengerikan. sumber ide yang di ambil dari hiu putih menggunakan pengembangan sumber ide *disformasi* yaitu ada pada tubuh Hiu yang merangkak di buat berdiri agar *talent* bisa jalan dan berkelahi.

Pembuatan kostum melalui beberapa proses, yaitu pembuatan desain kostum dan aksesoris pelengkap kostum, validasi desain kostum dan aksesoris pelengkap kostum sampai mendapat persetujuan oleh ahli kostum serta dosen pembimbing setelah itu pengukuran *talent* dan penjahitan kostum.

1. Kostum

Proses pembuatan kostum Hiu Antag melalui beberapa tahap yaitu pengukuran *talent*, kemudian mencari penjahit untuk pembuatan kostum. Pembuatan kostum Hiu Antag menggunakan jenis kain perlat yang dijahit dengan *coldore* pada bagian dalam di jahit menutup menggunakan kain furing kaos bahan tambahan yaitu *color painting special fabric* untuk mewarnai dan dakron untuk mengisi bagian tangan dan perut Hiu dan punggung Hiu. Teknik yang digunakan *air brush*, seperti pengecatan mobil/motor menggunakan mesin kompressor.

Hasil desain kostum dengan hasil kostum yang sudah dibuat tidak sesuai karena terdapat kesalahan pada pengukuran bagian pundak dan tangan *talent*, sehingga harus melakukan perbaikan pada bagian pundak dan tangan *talent*. Kesalahan juga terjadi pada ekor hiu yang semula ekor hiu tebal dan pendek menjadi panjang, pipih dan lancip.

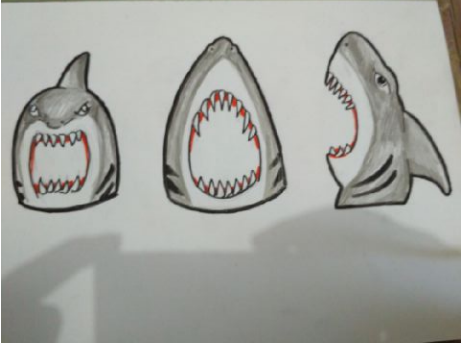

Desain kostum Hiu Antag	Hasil akhir kostum Hiu Antag
	

Tabel 1. Desain Kostum dan Hasil Kostum Hiu Antag
(Sumber: Rany, 2016 dan Sie PDD Sabda Raja Mutiara, 2017)

2. Penutup Kepala Hiu

a. Penutup Kepala Hiu

- 1) Siapkan alat dan bahan : spons hati, cat air, kuas, gunting
- 2) Langkah-langkah
 - a) Pertama potong spons hati berbentuk segitiga.
 - b) Kemudian disambung sehingga membentuk kerucut
 - c) Potong pada bagian depan membentuk lingkaran sesuai ukuran wajah *telent*.

Desain penutup kepala	Hasil Akhir penutup kepala
	

Tabel 2. Desain Penutup Kepala Hiu dan Hasil Akhir Penutup Kepala Hiu
(Sumber: Rany Agustiwi, 2017)

3. *Face Painting*

Face painting menggunakan efek 2D dengan tujuan agar tetap terlihat datar jika dilihat dari depan. *Face painting* dibuat menggunakan peralatan kuas *set*. Proses pembuatan *face painting* 2 dimensi dengan cara sebagai berikut.

a. Langkah 1

Wajah *talent* dibersihkan terlebih dahulu menggunakan susu pembersih.

b. Langkah 2

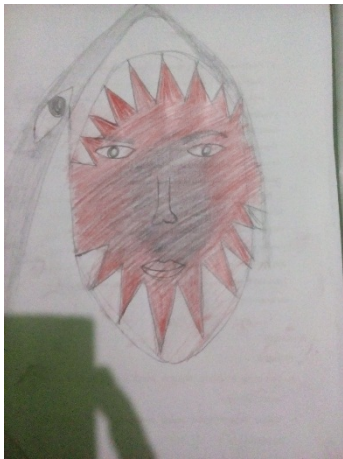

Mengaplikasikan pelembab pada seluruh wajah *talent* agar mengurangi resiko infeksi akibat *face painting*.

c. Langkah 3

Aplikasikan *face painting* warna merah pada seluruh wajah *talent* dilakukan pada bagian kening terlebih dahulu kemudian pada bagian pipi kanan dan kiri hingga kedahu.

d. Langkah 4

Aplikasikan *face painting* warna hitam hanya pada bagian bibir dan hidung serta mata secara melingkar. *Face painting* warna hitam dibaur keluar hingga menyerupai lingkaran kecil pada bagian wajah.

Desain <i>face painting</i>	Hasil Akhir <i>face painting</i>
	

Tabel 3. Desain *Face Painting* dan Hasil Akhir *Face Painting*.
(Sumber: Rany Agustiwi, 2017 dan Sie PDD Sabda Raja Mutiara, 2017)

C. Hasil dan Pembahasan *Develop* (Pengembangan)

1. Validasi Desain Oleh Ahli I

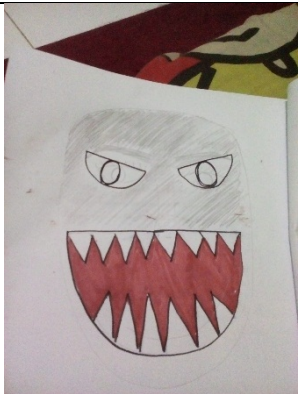
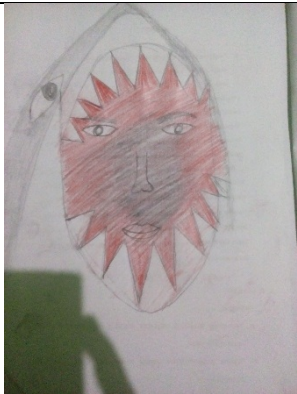
Proses validasi desain dilakukan oleh ahli desain kostum dan aksesoris Afif Ghurub B, M.Pd. Validasi dilakukan pada Sabtu 9 Desember 2016. Tahap validasi desain terdapat perubahan pada ekor hiu, sedangkan untuk desain kostum maupun aksesoris pelengkap kostum yaitu penutup kepala tidak mengalami perubahan. Perubahan yang terjadi pada ekor hiu didasarkan atas keinginan untuk menghasilkan kostum Hiu yang menyerupai bentuk dan warna Hiu.



Gambar 5. Desain Akhir Hiu Antag
(Sumber: Rany Agustiwi, 2016)

2. Validasi Desain Oleh Ahli II

Validasi desain rias wajah, *face painting* dan *body painting* oleh Elok Novita M.Pd. Validasi dilakukan pada Kamis 20 Oktober 2016. Pada validasi ini dilakukan 2 kali perubahan yaitu pada bagian warna dasar wajah yang dari warna kulit menjadi merah kehitaman.

Desain <i>face painting</i> Awal	Desain <i>face painting</i> Akhir
	

Tabel 4. Perbandingan Desain *Face Fainting* Hiu Antag Awal dan Akhir
(Sumber: Rany Agustiwi, 2017)

3. Pembuatan Kostum

Kostum dibuat oleh Fakih, membutuhkan waktu 30 hari. Biaya yang dibutuhkan untuk pembuatan kostum tokoh Hiu Antag dari kostum sampai aksesoris pelengkap kostum sebesar Rp. 1.500.000.

Validasi kostum dilakukan sebanyak 1 kali, yaitu pada minggu, 15 Januari 2017. Hasil validasi kostum yaitu bagian tangan kurang panjang perlu perbaikan pada bagian bagian tangan dan ukuran dada dan punggung dengan alasan kekecilan. Pada bagian ekor juga mendapat perubahan yang awalnya pendek dan tebal menjadi panjang dan tipis.

4. Validasi *Face Painting*

Validasi rias wajah dilakukan sebanyak tiga kali oleh Elok Novita M.Pd. Pada hari Jumat tanggal 23 Desember 2016.

- a. Validasi rias wajah dan *face painting* yang pertama yaitu *make up* fantasi Hiu Antag yang awalnya menyerupai wajah hiu dirubah menjadi menyerupai mulut ikan hiu. *Make up* fantasi yang pertama menggunakan dasaran foundation dan bedak padat warna coklat. Pada bagian mulut sampai hidung dan pipi kanan membentuk gigi menyerupai hiu. Pada bagian gigi menggunakan *face painting* warna putih dan pada bagian dalam mulut menggunakan *face panting* warna hitam. Lalu pada bagian mata *talent*, mata dirubah menyerupai mata ikan hiu yang terlihat tajam dan ganas. Pada bagian yang lain wajah menggunakan warna abu-abu yang terjadi dari kombinasi *face painting* warna hitam dan putih. Perpaduan *face painting* adalah lebih banyak warna hitam dibandingkan warna putih..



Gambar 6. Validasi Make Up dan *Face Painting* Pertama
(Sumber: Rany Agustiwi,2016)

- b. Validasi *face painting* yang kedua yaitu menggunakan dasaran bedak. pada bagian gigi hiu menggunakan lem dan kapas yang ditempel pada bagian gigi hiu lalu di *face painting* menggunakan warna putih agar pada gigi menimbulkan efek 3D saat terlihat dari samping kanan dan kiri terlihat menonjol. Pada mulut bagian dalam menggunakan *face painting* warna hitam.



Gambar 7. Validasi *Face Painting* Kedua
(Sumber: Rany Agustiwi, 2016)

- c. Validasi *face painting* yang ketiga menggunakan dasaran *base makeup* terlebih dahulu. Agar *face painting* yang di pakai *talent* tidak mudah luntur. Setelah mengaplikasikan *base makeup*, wajah diberi *face painting* warna merah pada seluruh wajah secara merata dari mulai dahi hingga ke dagu. Pada bagian tengah yaitu hidung, bibir pipi kanan dan kiri di beri *face painting* warna hitam melingkar dan di baur keluar.

5. *Prototype* Tokoh

Dalam membuat *prototype* tokoh Hiu Antag melalui tahap validasi yang melalui validasi kostum

Pembuatan desain kostum tokoh Hiu Antag terdiri dari pakaian baju dan celana langsung serta aksesoris pelengkap kostum penutup kepala. Warna yang digunakan pada pakaian baju dan celana langsung dengan aksesoris pelengkap kostum yaitu kepala hiu yang diberi sirip menggunakan pilok hitam yang di semprotkan menyerupai sirip hiu. Desain *face painting* Hiu Antag menggunakan desain *face painting* yang di pilih sesuai dengan karakter dan karakteristik tokoh Hiu Antag dengan mulut yang sedang terbuka. Bagian wajah yang menggunakan *face painting* yaitu bagian seluruh wajah dengan menggunakan *base make up*, kemudian seluruh wajah diberi *face panting* warna merah dan di baur warna hitam pada bagian tengah membaur agar menyerupai mulut bagian dalam ikan hiu. *Make up* dibikin serupa agar supaya sesuai dengan tokoh Hiu Antag yang di harapkan. Karakter tokoh Hiu Antag dalam cerita Sabda Raja Mutiara yaitu Hiu yang ganas dan mengerikan. Sumber ide yang digunakan dalam tokoh Hiu Antag yaitu ikan

hiu putih karena mempunyai kesamaan karakter dan karakteristik. Pengembangan sumber ide yang tokoh Hiu Antag yaitu pengembangan sumber ide dengan cara *disformasi*. Pengukuran dilakukan terhadap *talent* untuk pembuatan kostum tokoh yang diinginkan.



Gambar 8. Tokoh Hiu Antag
(Sumber: Sie PDD Sabda Raja Mutiara, 2016)

D. Hasil dan Pembahasan *Disseminate* (Penyebarluasan)

Dessiminate (penyebarluasan) dilakukan dalam bentuk pertunjukan. Dengan mengusung tema “*Under The Sea*” pertunjukan dikemas dalam bentuk pertunjukan drama musikal berjudul Sabda Raja Mutiara. Pertunjukan ini diselenggarakan pada Kamis, 26 Januari 2017 di Auditorium UNY ditujukan untuk anak-anak dan orang dewasa dengan tujuan untuk menampilkan karya mahasiswa program studi Tata Rias dan Kecantikan serta mengedukasi ulang kepada masyarakat tentang kekayaan laut Indonesia.

Tahapan yang dilakukan pada proses *dessiminate* ini meliputi: 1) Penilaian Ahli (Grup Juri), 2) Gladi Kotor, 3) Gladi Bersih, dan 4) Pertunjukan Utama.

Berikut pembahasan mengenai tahapan yang dilalui pada proses diseminasi:

1. Penilaian Ahli (Grand Juri)

Kegiatan penilaian ahli (Grand Juri) adalah kegiatan penilaian hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan secara luas. Penilaian ahlin (Grand Juri) diselenggarakan pada hari Minggu 22 Januari 2017 bertempat di Gedung Kantor Pusat Layanan Terpadu Fakultas Teknik Universitas Negri Yogyakarta.

Juri yang menilai berasal dari tiga bidang yaitu seniman pertunjukan diwakili oleh Bapak Dr.Drs.Hajar Pamadi, MA (Hons), dari instansi surat kabar Kedaulatan Rakyat diwakili oleh ibu Dra. Esti Susilarti, M.Pd, dan ahli rias fantasi diwakili oleh Bapak Mamuk Rohmadona, S.Sn.

Penilaian yang dilakukan mencakup 1) Orisinilitas, 2) Harmonisasi, 3) Kreativitas, 4) *Makeup*, 5) *Hair Do*, 6) Kostum. Hasil penilaian tersebut kemudian dijumlahkan, dan dipilih 8 tampilan terbaik dari 35 karya mahasiswa.

2. Gladi Kotor

Gladi kotor diselenggarakan pada hari Minggu 25 Januari 2017 bertempat di Gedung Kantor Pusat Layanan Terpadu Fakultas Teknik Universitas Negri Yogyakarta. Acara gladi kotor difokuskan pada latihan drama musikal Sabda Raja Mutiara oleh para *talent* dan melihat kesesuaian kostum yang dikenakan dengan gerakan yang akan dilakukan *talent*.

Hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi kotor ini adalah para *talent* yang menjadi tokoh pada drama musikal Sabda Raja Mutiara menjadi lebih

terlihat pada saat berperan dan mahasiswa menjadi lebih tau kekurangan masing-masing kostum yang dikenakan oleh *talent*.

3. Gladi Bersih

Gladi bersih diselenggarakan pada hari Rabu 25 Januari 2017 bertempat di Gedung Kantor Pusat Layanan Terpadu Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Acara gladi bersih difokuskan pada latihan drama musikal Sabda Raja Mutiara oleh para *talent*.

Hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi bersih ini adalah para *talent* yang menjadi tokoh para drama musikal Sabda Raja Mutiara menjadi lebih terlatih pada saat berperan dan *talent* mengetahui *stage* yang sesungguhnya.

4. Pergelaran Utama

Pergelaran utama bertema “*Under The Sea*” yang dikemas dalam pertunjukan drama musikal berjudul Sabda Raja Mutiara telah sukses ditampilkan pada hari Kamis 26 Januari 2017 bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

Acara ini dihadiri oleh lebih dari 850 penonton. Jumlah tiket yang terjual sebanyak 650 tiket. Mayoritas penonton yang menyaksikan acara ini adalah anak-anak, orang tua wali, dan mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta.

Pertunjukan dengan durasi 75 menit ini menampilkan kisah keluarga Kerajaan Mutiara yang memiliki seorang Putri yang tidak mampu menghasilkan mutiara sempurna. Raja Mutiara yang mengetahui anak perempuannya tidak bisa menghasilkan mutiara dengan bentuk bulat

sempurna kemudian marah dan mengusir Putri Mutiara Perfiti. Namun Putra Mutiara, kakak Putri Mutiara Perfiti tidak tega dan bersedia mengantikan untuk pergi dari istana, sampai sang adik menjadi sempurna.

Pesan moral yang terkandung dalam cerita ini adalah bahwa menjadi berbeda dengan yang lain tidaklah selalu buruk, dan sebagai manusia kita harus menghargai perbedaan tersebut.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara, hasil keseluruhan dari tokoh Hiu Antag sebagai berikut.

1. Desain atau rancangan kostum, desain penutup kepala, dan desain *face painting* yang digunakan dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara dapat disimpulkan sebagai berikut.

- a. Desain Kostum

Hasil rancangan kostum, dan *face painting* pada penataan tokoh Hiu Antag dengan sumber ide hiu putih yang dikembangkan dengan menggunakan pengembangan berupa disformasi dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara. Desain kostum Ikan Hiu mengalami perubahan pada bagian ekor yang terlihat kecil dan lentur karena kesalahan pada pemberian ukuran dan bahan. Secara keseluruhan sudah menyerupai tokoh Ikan Hiu yang diharapkan baik dari segi karakter tokoh maupun karakteristik tokoh Hiu Antag. Kostum Hiu Antag dibuat menggunakan jenis kain perlat yang dijahit dengan *coldore* pada bagian dalam di jahit menutup menggunakan kain furing kaos bahan tambahan yaitu *color painting special fabric* untuk mewarnai dan dakron untuk mengisi bagian perut dan punggung Hiu. Teknik yang digunakan air brush, seperti pengecatan mobil/motor menggunakan mesin compressor dengan menggunakan unsur warna yaitu

warna putih pada bagian perut hiu, unsur desain garis lengkung dan menggunakan prinsip desain keselarasan serta prinsip desain keseimbangan simetris.

b. Desain Penutup Kepala

Desain penutup kepala tokoh Hiu Antag penutup kepala dengan menerapkan unsur desain warna yaitu warna abu-abu, putih dan merah, unsur desain garis yaitu garis lurus dengan menggunakan prinsip desain yang diterapkan adalah prinsip desain keselarasan (harmoni) dan keseimbangan. Pada pembuatan, bagian tangan mengalami perubahan pada ukuran pada bagian tangan yang kurang panjang sehingga terjadi pengecatan ulang karena bagian tangan harus diperpanjang.

c. Desain *Face Painting* Fantasi

Desain *face painting* berupa wajah Hiu Antag dengan menggunakan unsur desain warna yaitu warna putih, merah, dan hitam dengan menerapkan prinsip desain keselarasan dan keseimbangan. Pada tata rias fantasi tokoh Hiu Antag *beautician* mengalami kesulitan pada saat setelah mengaplikasikan *face painting* yang dikarenakan *talent* terlalu banyak aktifitas. Akibat dari hal tersebut *face painting* pada tokoh Hiu sering luntur karena gesekan-gesekan serta keringat dari *talent* yang berlebih, walaupun sudah mengaplikasikan pelembab.

2. Penataan kostum dan penutup kepala, pengaplikasian *face painting* pada tokoh Hiu dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara adalah sebagai berikut :

- a. Penataan kostum yaitu menggunakan model pakaian baju celana terusan yang dilengkapi dengan penutup kepala.
- b. Pengaplikasian *face painting* Hiu Antag menggunakan teknik dasar dengan rias wajah menggunakan *face painting* warna merah, dan hitam.
3. Pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara dilaksanakan pada tanggal 26 Januari 2017, pukul 13.30, di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, dihadiri lebih dari 850 penonton. Pergelaran drama musikal dengan tema “Under the She” ini dikemas dalam pertunjukan *live* di panggung indoor berbentuk *proscenium* beserta properti pendukung.

B. SARAN

1. Rancangan :
 - a. Sebelum membuat rancangan harus dilakukan kegiatan mengkaji kajian pustaka secara mendalam terkait dengan sumber ide yang akan digunakan agar tidak terjadi kebingungan saat akan membuat rancangan.
 - b. Pembuatan kostum harus dilakukan jauh hari sebelum tanggal pementasan agar persiapan benar-benar matang.
 - c. Pembuatan kostum harus mempertimbangkan bahan yang dingin supaya *talent* merasa nyaman dan tidak mengganggu gerak *talent* saat di panggung.
 - d. Pembuatan kostum harus mempertimbangkan bahan untuk pembuatan ekor dan kepala hiu yang kaku namun masih ringan saat digunakan.

- e. Uji coba harus dilakukan berkali-kali dan tidak boleh lupa didokumentasikan agar saat pengerjaan laporan tidak mengalami kesulitan.

2. Hasil :

- a. Penyimpanan kostum sebaiknya ditempat yang luas. Hal ini karena kostum merupakan rangkaian baju celana terusan dan penutup kepala yang berbentuk kerucut yang harus selalu diperhatikan bentuknya.
- b. Penyimpanan *face painting* seharusnya di simpan di tempat yang sejuk agar tidak meleleh

3. Pargelaran :

- a. Hendaknya mahasiswa lebih mengenal tokoh yang akan diwujudkan dalam pargelaran.
- b. Pemilihan bahan untuk ekor bisa lebih diupayakan sedikit kaku namun tidak rusak saat ekor tertindih pada adegan ikan hiu jatuh.
- c. Kostum lebih difasilitasi dengan sirkulasi udara yang baik sehingga *talent* tidak kepanasan dan lebih nyaman saat menggunakan kostum tersebut.
- d. Sebaiknya proses persiapan pargelaran dipersiapkan secara matang-matang dan atas kesetujuan berbagai pihak.
- e. Lebih bertanggung jawab dengan tugas dan kewajiban yang didapatkan.
- f. Perlunya komunikasi dengan sutradara, dosen, dan mahasiswa agar tidak terjadi kesalah pahaman yang di akibatkan oleh *miss* komunikasi.
- g. Pada kepanitian lebih ditingkatkan lagi kerja tim dan kesepakatan.

- h. Pada setiap acara sebaiknya diadakan *open recruitment* panitia supaya tidak kesulitan dalam kepanitiaan pada saat acara dimulai.

DAFTAR PUSTAKA

- Anne Ahira. (2016). *Sinopsis*. Diambil pada tanggal 17 Oktober 2017 pukul 11.25
Dari <http://www.anneahira.com/sinopsis.htm>
- Argo. (2016). *Ikan hiu*. Diambil pada tanggal 17 Oktober 2017 pukul 18.15 dari
<https://www.seputarikan.com>.
- Arifah A. Riyanto. (2003). *Desain busana*. Bandung: Yapemdo.
- Arifsyah M Nasution. (2015). *Penyebab utama kepunahan hiu putih*. Diambil
pada tanggal 17 Oktober 2017 pukul 02.41 dari <https://www.tempo.co.id>.
- Bandem dan Murgiyanto. (1996). *Teater daerah Indonesia*. Bali: Kanisius
- Cristyan. (2015). *Manfaat sirip ikan hiu putih*. Diambil pada tanggal 17 Oktober
2017 pukul 11.30 dari <https://www.cahsingorojo.com>
- Dharsono Sony Kartika. (2004). *Senirupa modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Editor. (2017). *Sinopsis*. Diunduh pada tanggal 12 Maret 2017 dari kbbi.web.id
- Eko Nugroho. (2007). *Pengenalan teori warna*. Yogyakarta: ANDI
- Eko Santosa, Subagiyo, Mardianto, et al. (2008). *Seni teater jilid 2 untuk SMK*.
Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat
Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen
Pendidikan Nasional.
- Halim Paningkiran. (2013). *Make up karakter untuk televisi & film*. Jakarta: PT
Gramedia Pustaka Utama.
- Heri Purnomo.(2004). *Nirmana dwimatra*. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni
UniversitasNegeriYogyakarta.
- Herni Kusanti, Pipin Tresna Prihatin, Winwin Wiana. (2008). *Tata kecantikan
kulit jilid 3*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Imron Rosidi. (2009). *Menulis... siapa takut?*. Yogyakarta. Kanisius.
- Marwanti. (2000). *Desain penyajian*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan
Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

- Moh Muttaqin dan Kustap. (2008). *Seni music klasik*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Puspita Marta International Beauty School. (2009). *Make Up 101: basic personal make-up*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sarwono. (2012). *Indonesia dan visi Negara maritim*. Diunduh pada tanggal 11 April 2017 dari maritime-line.blogspot.co.id
- Sofia Sinaga dan Basuki. (2006). *Cambridge IGCSE bahasa Indonesia coursebook*. Singapore: Markono Print Media.
- Sri Widarwati. (2000). *Desain busana I*. Yogyakarta: Fakultas Pendidikan Teknologi Kejuruan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Yogyakarta.
- Sugeng. (2015) *Klasifikasi, ciri-ciri, anatomi, dan fisiologi hiu putih*. Diambil pada tanggal 17 Oktober 2017 pukul 11.45 dari <https://www.pusatbiologi.com>.
- _____. (2000). *Desain busana II*. Yogyakarta: Fakultas Pendidikan Teknologi Kejuruan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Yogyakarta.
- Triyanto. (2012). *Mendesain aksesoris busana*. Yogyakarta: PT Intan Sejati Klaten.
- Triyanto, Fitrihana, Jerusalem. (2011). *Aneka aksessoris dari tanah liat*. Klaten: PT Macanan Jaya Cemerlang.
- Turyani. (2012). *Rias wajah fantasi*. Bojongsari: Pusat Pengembangan Pemberdayaan Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Bisnis dan Pariwisata
- Wilson, Edwin. (1995). *The teatre experience*. USA: McGraw-Hill Book Company.

LAMPIRAN



Lampiran 1. Tokoh Hiu Antag
(Sumber: Fotografer, 2016)



Lampiran 2. *Beautician* dan Tokoh Hiu Antag
(Sumber: Fotografer, 2016)



Lampiran 3. Foto Bersama Dosen Pembimbing
(Sumber: Fotografer, 2016)



**PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MARET 2017**